

<b>SECTION A – DES GÉNÉRALITÉS .....</b>	<b>9</b>
1 - DES BUTS DE LA RÉGLEMENTATION .....	9
2 - DU SIGLE .....	9
3 - DE L'ÉLIGIBILITÉ.....	9
4 - DES ORGANISMES DE RÉGIE.....	9
5 - DE L'INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS .....	9
<b>SECTION B – DES DÉFINITIONS .....</b>	<b>10</b>
6 - DES DÉFINITIONS .....	10
<b>SECTION C – DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS.....</b>	<b>14</b>
7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES .....	14
8 - DE LA CLASSIFICATION .....	14
<b>SECTION D – DE L'ADHÉSION ET DE L'ENREGISTREMENT.....</b>	<b>16</b>
9 - DE L'ADHÉSION DES RÉGIONS, DES LIGUES MAJEURES ET DES LIGUES MINEURES INTERRÉGIONALES .....	16
9.1 - DEMANDE.....	16
9.2 - DOCUMENTS REQUIS .....	16
9.3 - COTISATION .....	16
9.4 - REFUS .....	16
10 - DE L'ADHÉSION DES ASSOCIATIONS .....	16
10.1 - DEMANDE.....	16
10.2 - DOCUMENTS REQUIS .....	16
10.3 - COTISATION .....	16
10.4 - REFUS .....	16
11 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MAJEUR À UNE LIGUE .....	16
12 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MINEUR.....	16
13 - DE L'ÉQUIPE CHANGEANT DE LIGUE.....	17
15 - D'UNE LIGUE MINEURE INTERRÉGIONALE OU MAJEURE .....	17
15.1 - CONDITION DE TERRITOIRE.....	17
15.2 - TERRITOIRE DES LIGUES .....	17
15.3 - TERRITOIRE DES ÉQUIPES.....	17
15.4 - INTERPROVINCES.....	17
17 - DU DROIT TERRITORIAL .....	17
17.1 - PROCÉDURE GÉNÉRALE.....	17
17.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR .....	17
17.3 - JOUEUR SUSPENDU.....	17
17.4 - PLAINTÉ CONTRE UN JOUEUR.....	17
17.5 - MARAUDAGE.....	17
17.6 - JOUEUR NON ENREGISTRÉ DANS UN CAHIER D'ÉQUIPE L'ANNÉE PRÉCÉDENTE.....	17
18 - DU CAHIER D'ENREGISTREMENT.....	18
18.1 - NOMBRE DE JOUEURS.....	18
18.2 - DATE LIMITE .....	18
19 - DE L'APPROBATION DU CAHIER D'ENREGISTREMENT .....	18
19.1 - PERSONNE AUTORISÉE .....	18

19.2 - PREUVE D'ÂGE .....	18
19.3 - VÉRIFICATION DE L'ÂGE .....	18
20 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN JOUEUR / MEMBRE .....	18
20.1 - PRINCIPE .....	18
20.2 - RESPONSABILITÉ .....	18
20.3 - CONTESTATION AU MAJEUR ET AU MINEUR INTERRÉGIONAL .....	18
20.4 - CONTESTATION AU MINEUR .....	18
20.5 - COTISATION .....	18
20.6 - JOUEUR NE RÉSIDANT PAS AU QUÉBEC .....	19
22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ .....	19
22.1 - PRINCIPE .....	19
22.2 - SURCLASSEMENT .....	19
22.3 - RETOUR À SA DIVISION .....	19
22.4 - DU NOMBRE DE JOUEURS SURCLASSÉS .....	19
22.5 - DIVISION MINEURE .....	19
22.6 - SOUSCLASSEMENT .....	19
23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE) .....	19
23.1 - JOUEUR .....	19
23.2 - D'UNE ÉQUIPE .....	19
24 - D'UN ESSAI PROFESSIONNEL .....	19
25 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN ENTRAÎNEUR .....	19
25.1 - PRINCIPE .....	19
25.2 - LIMITE DE TEMPS .....	20
25.3 - PLUSIEURS ÉQUIPES .....	20
26 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS .....	20
27 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - JEUX DU QUÉBEC .....	21
28 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - CHAMPIONNATS CANADIENS .....	21

## **SECTION E – DU DOMICILE LÉGAL ET DE LA LIBÉRATION.....22**

29 - DU TERRITOIRE .....	22
29.1 - PRINCIPE .....	22
29.2 - DES CAS SPÉCIAUX DU DOMICILE LÉGAL .....	22
30 - DE L'ABSENCE D'UNE DIVISION .....	22
30.1 - PRINCIPE .....	22
30.2 - SUSPENSION D'ACTIVITÉS .....	22
31 - DU DÉMÉNAGEMENT .....	22
32 - DE LA LIBÉRATION .....	22
32.1 - DATES LIMITES .....	22
32.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR .....	22
32.3 - PROCÉDURES AU MINEUR .....	22
33 - DE LA RÉPONSE À UNE DEMANDE DE LIBÉRATION .....	22
33.1 - AU MAJEUR .....	22
33.2 - AU MINEUR .....	22
33.3 - LIMITES .....	23
34 - DES CONDITIONS D'APPEL POUR UNE LIBÉRATION .....	23
34.1 - AU MAJEUR .....	23
34.2 - AU MINEUR .....	23

35 - DU NOMBRE DE LIBÉRATIONS EN UNE SAISON .....	23
---	----

**SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC.....24**

36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL .....	24
37 - DES SUSPENSIONS .....	24
37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE.....	24
37.2 - SUSPENSIONS ANTÉRIEURES.....	24
37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU.....	24
37.4 - SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT ET COMPÉTITIONS PROVINCIALES.....	24
38 - DE LA CONDUITE.....	24
38.1 - RETRAIT OU REFUS.....	24
38.2 - CONDUITE PRÉJUDICIALE.....	24
38.3 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES.....	24
38.4 - ABSENCE AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX.....	25
39 - DES ÉQUIPEMENTS.....	25
39.1 - PRÉSENCE AUX PARTIES.....	25
39.2 - BALLE.....	25
39.3 - ABRIS DES JOUEURS.....	25
39.4 - PRATIQUE SUR LE TERRAIN.....	25
40 - DE LA PARTIE.....	25
40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES.....	25
40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR.....	25
40.3 - ALIGNEMENT DES JOUEURS.....	25
40.4 - PROTÊT.....	25
40.6 - DURÉE DES PARTIES – CLASSES A ET B.....	25
40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES (NON APPLICABLE À L'ATOME B).....	26
41 - DE L'ORGANISATION.....	26
41.1 - PRÉPARATION DU CALENDRIER.....	26
41.2 - LE RESPONSABLE.....	26
41.3 - FORMATION DU COMITÉ DE PROTÊT.....	26
41.4 - MARQUEURS ACCRÉDITÉS.....	26
41.5 - ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS.....	26
41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION.....	26
41.7 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ.....	27
41.8 - BRIS D'ÉGALITÉ.....	27

**SECTION G – DES TOURNOIS.....29**

42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI.....	29
42.1 - JURIDICTION.....	29
42.2 - OCTROI DU TOURNOI.....	29
42.3 - FRAIS.....	29
42.4 - PERMISSION RÉGIONALE.....	29
42.5 - DATE DES TOURNOIS.....	29
42.6 - DURÉE DES TOURNOIS.....	29
43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI.....	29
43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS.....	29

43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS .....	29
43.3 - DROITS FONDAMENTAUX .....	29
43.4 - RISTOURNES .....	29
43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR .....	29
43.7 - LIMITE D'HEURE .....	29
43.8 - BOURSES .....	29
43.9 - RÉGIONS REQUISES .....	30
43.10 - AMENDES .....	30
43.11 - RÈGLES DE JEU .....	30
43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE .....	30
43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES .....	30
43.14 - DURÉE DES PARTIES – CLASSES AA, A ET B .....	30
43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES (NON APPLICABLE À L'ATOME B) .....	30
44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES .....	31
44.1 - OBLIGATION GÉNÉRALE .....	31
44.2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION .....	31
44.3 - HEURE D'ARRIVÉE .....	31
44.4 - PROTÉT .....	31
44.5 - ENREGISTREMENT .....	31
44.6 - DOCUMENTS REQUIS .....	31
44.7 - CALENDRIER DU TOURNOI .....	31
45 - DES OBLIGATIONS DE LA LIGUE .....	31
45.1 - RÉFECTION DU CALENDRIER .....	31
45.2 - COMMUNICATION DE CAS DISCIPLINAIRE .....	31
46 - DU COMITÉ DE DISCIPLINE ET DE PROTÉT .....	31
48 - PROCÉDURES POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANT À UN TOURNOI .....	31
48.1 - INSCRIPTION .....	31
48.2 - RECEVEUR ET VISITEUR .....	31
48.3 - ÉCHAUFFEMENT .....	32
48.4 - FEUILLE D'ALIGNEMENT .....	32
48.5 - MINIMUM DE PARTIES .....	32
48.6 - SURCLASSEMENT DES ÉQUIPES .....	32
48.7 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES .....	32
48.8 - DU NOMBRE DE TOURNOIS .....	32
48.9 - CONTESTATION D'ÉLIGIBILITÉ .....	32
48.10 - POLITIQUE D'ANNULATION .....	32
48.11 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ .....	32

## **SECTION H – DE LA DISCIPLINE ..... 33**

49 - DE LA PRODUCTION D'UN FAUX PAR UN MEMBRE .....	33
50 - DE LA CONDUITE .....	33
51 - SUSPENSION, EXPULSION ET AUTRES SANCTIONS .....	33
52 - DROIT OU REFUS D'ADMISSION D'UN MEMBRE .....	33
53 - DU RETRAIT OU REFUS DE JOUER .....	33
54 - DU REFUS POUR LES ÉQUIPES DU QUÉBEC .....	33
55 - DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE .....	33
55.1 - SUSPENSION AUTOMATIQUE .....	33

55.2 - CONDUITE DANGEREUSE OU PRÉJUDICIALE.....	33
55.3 - AGRESSEUR OU PROVOCATEUR.....	34
55.4 - TOUCHER.....	34
55.5 - BOUSCULER – TENTER DE BLESSER – BATAILLE.....	34
55.6 - ASSAUT.....	34
55.7 - HORS DU TERRAIN.....	34
55.8 - PARTIES ADDITIONNELLES.....	34
55.9 - RAPPORT OBLIGATOIRE.....	34
55.10 - APPLICATION DES SUSPENSIONS AUTOMATIQUES.....	34
55.11 - EXPULSION ET RETOUR AU JEU.....	34
55.12 - EXPULSION ET PERTE DE PARTIE.....	34
55.13 - JOUEUR INÉLIGIBLE.....	35
56 - DES PERSONNES SUSPENDUES.....	35
56.1 - ENTRAÎNEUR.....	35
56.2 - JOUEUR-ENTRAÎNEUR.....	35
56.3 - JOUEUR.....	35
56.4 - CHANGEMENT DE DIVISION OU CLASSE.....	35
56.5 - HORS DU TERRAIN EN TOUT TEMPS.....	35
56.6 - SUSPENSION / EXPULSION LORS D'UN CHAMPIONNAT, JEUX DU QUÉBEC ET TOURNOI.....	35
56.7 - MEMBRE SUSPENDU – ÉVOLUANT À TITRE D'OFFICIEL.....	35
58 - PARTICIPATION À UNE ACTIVITÉ NON SANCTIONNÉE.....	35
59 - D'UNE SUSPENSION EN INSTANCE D'APPEL.....	35

**SECTION I – PROCÉDURES D'APPEL.....38**

60 - DES APPELS.....	38
60.1 - PRINCIPE.....	38
60.2 - DES CONDITIONS GÉNÉRALES DES APPELS.....	38
60.3 - PALIERS INTERMÉDIAIRES D'APPELS.....	38
60.4 - TOUS LES POUVOIRS.....	38
60.5 - PRÉSENCE.....	38
60.7 - DÉCISION.....	38
60.8 - DÉLAIS.....	39
60.9 - DE LA DIFFUSION DE L'INFORMATION.....	39
60.10 - DE LA RÉINSTALLATION.....	39

**SECTION J – DES RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT .....40**

61 - DU PROTÊT.....	40
61.1 - PRIVILÈGE.....	40
61.2 - PROCÉDURES.....	40
61.3 - PREUVES.....	40
61.4 - MONTANT D'ARGENT.....	40
62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE.....	40
62.1 - CLASSE AA (MINEUR), CLASSE AA-BB-A (MAJEUR).....	40
62.2 - MIDGET AAA.....	40
62.3 - CLASSES A ET B.....	40
62.4 - DIVISION MIDGET AA.....	40
62.5 - DIVISION MIDGET.....	40

62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES.....	40
62.7 - MAXIMUM.....	41
62.8 - ORGANIGRAMME DES POSSIBILITÉS – LISTE DE RÉSERVE .....	41
63 - ÉCHANGE DE JOUEURS .....	42
63.1 - JUNIOR ÉLITE .....	42
63.2 - JUNIOR ET SENIOR.....	42
<b>SECTION K – DES MODIFICATIONS.....</b>	<b>43</b>
65 - NOMINATION DU COMITÉ DES RÈGLEMENTS .....	43
66 - DEMANDE DE PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE .....	43
67 - ÉTUDE DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE .....	43
68 - PUBLICATION DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS .....	43
69 - CONSULTATION DES MEMBRES.....	43
70 - VOTE PAR CORRESPONDANCE.....	43
71 - DATE LIMITE POUR VOTER .....	43
72 - ADOPTION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION.....	43
73 - RAPPORT À L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE .....	43
74 - DU POUVOIR RÉSIDUAIRE.....	43
<b>SECTION L – BASEBALL FÉMININ .....</b>	<b>44</b>
7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES.....	44
23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE) .....	44
23.1 - JOUEUSE .....	44
26 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS .....	44
41 - DE L'ORGANISATION .....	44
41.6 - CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	44
44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES .....	44
44.2 - CONDITION DE PARTICIPATION.....	44
62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE.....	44
<b>SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU .....</b>	<b>45</b>
101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU .....	45
102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION CANADIENNE DE BASEBALL AMATEUR.....	45
103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS .....	45
103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COUREUR, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAÎNEUR DE BUT.....	45
103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR .....	45
103.3 - UNIFORME .....	45
103.4 - USAGE DES CRAMPONS.....	45
103.5 - GANT .....	45
103.6 - BÂTON AUTORISÉ.....	45
103.7 - BALLES.....	46
103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7.....	46
103.9 - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES .....	46
103.10 - CONTACT.....	46
103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE.....	46
103.12 - RETOUR AU JEU .....	46

103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE (FACULTATIF AUX DIVISIONS MAJEURES).....	47
103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSES AA, A ET B, PEE-WEE CLASSES A ET B, BANTAM CLASSES A ET B, MIDGET CLASSES A ET B.....	47
103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR (DIVISION MOUSTIQUE À SENIOR).....	48
103.16 - COUREUR DÉSIGNÉ OU DE COURTOISIE.....	48
103.17 - LANCEUR DE DÉCISION.....	48
103.18 - POSITION DES COUSSINS.....	48
103.19 - PLÂTRE.....	48
103.20 - ABRI DU MARQUEUR.....	48
103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A ET B.....	48
103.22 - FRAPPEUR DÉSIGNÉ.....	48
<b>103.23 - RÈGLE DES 90 SECONDES.....</b>	<b>48</b>
104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS.....	49
104.1 - DIVISION ATOME.....	49
104.2 - DIVISION MOUSTIQUE.....	49
104.3 - DIVISION PEE-WEE.....	49
104.4 - DIVISION BANTAM.....	49
104.5 - DIVISIONS MIDGET, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR.....	49
104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE.....	49
105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION ATOME.....	49
105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT.....	49
105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES.....	49
105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES.....	49
105.2.3 - TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES.....	49
105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR.....	50
105.2.5 - LANCE-BALLES.....	50
105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE.....	50
105.3.1 - JOUEURS.....	50
105.3.2 - LANCEUR.....	50
105.3.3 - RECEVEUR (CLASSE A).....	50
105.3.4 - SUBSTITUT ET ROTATION.....	50
105.4 - OFFENSIVE.....	50
105.4.1 - ALIGNEMENT DES FRAPPEURS.....	50
105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE.....	50
105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS.....	50
105.5 - DURÉE DE LA PARTIE.....	51
105.6 - RÈGLES DE JEU.....	51
105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS.....	51
105.6.2 - VOL DE BUT.....	51
105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ.....	51
105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE.....	51
105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE.....	51
105.6.6 - COUP RETENU.....	51
106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE ET PEE-WEE.....	51
<b>DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSE B.....</b>	<b>51</b>
106.1 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE.....	51
106.2 - BUT SUR BALLES.....	51
106.3 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE.....	52

106.4 - FEINTE IRRÉGULIÈRE.....	52
<b>DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSE AA – A ET PEE-WEE CLASSE B.....</b>	<b>52</b>
106.5 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE....	52
106.6 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE .....	52
106.7 - FEINTE IRRÉGULIÈRE.....	52
<b>DIVISION PEE-WEE CLASSE AA ET A.....</b>	<b>52</b>
106.8 - COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS .....	52
106.9 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE .....	52
106.10 - FEINTE IRRÉGULIÈRE.....	52
<b>DIVISIONS MOUSTIQUE, PEE-WEE.....</b>	<b>52</b>
106.11 - DURÉE DES PARTIES.....	52
106.12 - DIVISION MOUSTIQUE - LANCEUR .....	52
106.13 - DIVISION PEE-WEE - LANCEUR.....	53
106.14 - MONTICULE .....	54
107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION BANTAM.....	54
107.1 - DURÉE DES PARTIES.....	54
107.2 - LANCEURS.....	54
108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION MIDGET.....	55
108.1 - DURÉE DES PARTIES.....	55
108.2 - LANCEUR.....	55
109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR .....	56
109.1 - DURÉE DES PARTIES.....	56
109.2 - LANCEURS.....	56
110 - RÈGLEMENT DU LANCEUR.....	56
110.1 - TABLEAU.....	56
110.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS .....	56
INTERPRÉTATIONS DES RÈGLEMENTS DU JEU.....	57

**EXTRAIT DES RÈGLEMENTS DE SÉCURITÉ.....61**



## **SECTION A – DES GÉNÉRALITÉS**

### **1 - DES BUTS DE LA RÉGLEMENTATION**

La présente réglementation a pour but :

- De reconnaître le droit pour tous les joueurs d'évoluer au baseball selon des normes et des critères précis;
- De donner un cadre général d'ordre et de discipline pour tous les intervenants québécois du baseball;
- De permettre l'application d'une législation uniforme dans tout le Québec.

### **2 - DU SIGLE**

Chaque fois que les lettres F.B.A.Q. sont employées dans ces règlements, elles signifient FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.

### **3 - DE L'ÉLIGIBILITÉ**

Toute personne ou tout regroupement de personnes prenant part aux activités organisées par la F.B.A.Q. doit en être membre.

### **4 - DES ORGANISMES DE RÉGIE**

Les organismes de régie du baseball reconnus par la F.B.A.Q. sont :

- la Fédération Canadienne de Baseball Amateur;
- les Fédérations ou Associations de chacune des provinces affiliées à la Fédération Canadienne de Baseball Amateur;
- la Fédération Internationale du Baseball Amateur et ses membres affiliés.

### **5 - DE L'INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS**

Le comité provincial des règlements est l'interprète reconnu des règlements.

## **Baseball Québec, Au service de la jeunesse**

### **Mission :**

**Créer les conditions idéales pour la pratique du baseball et l'acquisition de saines habitudes de vie par le moyen de programmes qui encouragent la participation active, le plaisir de jouer et aussi le développement de l'excellence.**

### **Buts :**

**Contribuer au développement du baseball amateur;  
Assurer le développement du baseball;  
Promouvoir le baseball amateur.**

### **Objectifs :**

**Sanctionner les compétitions sportives entre athlètes de niveau amateur en baseball;  
Implanter et opérer les mécanismes nécessaires à la réalisation de son mandat;  
Assurer le perfectionnement et l'encadrement de l'élite provinciale;  
Assurer la formation et le perfectionnement des intervenants à tous les niveaux de pratique;  
Assurer un encadrement baseball de qualité pour tous les intervenants;  
Représenter le Québec au niveau national.**

*Dans ce document, le genre masculin est utilisé dans le but d'alléger le texte.  
Il inclut le genre féminin de façon non discriminatoire chaque fois qu'il désigne des personnes.*

## **SECTION B – DES DÉFINITIONS**

### **6 - DES DÉFINITIONS**

#### **ACTIVITÉS**

Ensemble ou fraction des programmes approuvés par la F.B.A.Q.

#### **ADHÉSION**

Inscription volontaire demandée annuellement par la F.B.A.Q. à un membre individuel ou collectif au moyen d'une formule spécifique et dont le coût est prédéterminé par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

#### **ADMISSIBILITÉ**

Qui doit répondre à différents critères et règles spécifiques.

#### **AFFILIATION**

Reconnaissance de membres associés.

#### **AGENT LIBRE**

Tout joueur qui a obtenu une libération d'une équipe.

#### **AMENDE**

Sanction pécuniaire imposée à un membre individuel ou collectif.

#### **APPEL**

Recours fait selon des normes précises visant à réviser une décision administrative, technique ou un protêt. On détermine qu'un appelant obtient « gain de cause » à partir du moment où l'appel diminue de quelque façon que ce soit la décision prise par le palier précédent.

#### **APPROBATION**

Acceptation donnée par une personne en autorité.

#### **ARBITRE**

Personne accréditée annuellement par la F.B.A.Q. ou reconnue exceptionnellement par 2 équipes pour appliquer les règles du jeu lors des parties disputées entre des équipes qui adhèrent à la F.B.A.Q.

#### **ASSAUT**

Attaque brutale faite par un membre lors d'une activité sanctionnée.

#### **ASSOCIATION**

Une ou des équipes œuvrant à l'intérieur d'un territoire reconnu par la région et œuvrant dans une zone opérationnelle.

#### **BOUSCULER**

Pousser, heurter brutalement, pousser en tout sens.

#### **CAHIER D'ENREGISTREMENT ET/OU CERTIFICAT D'ENTRAÎNEUR**

Formule d'engagement annuel d'un joueur ou d'un entraîneur envers une équipe et une association.

#### **CHAMPIONNAT PROVINCIAL**

Compétition à l'issue de laquelle le vainqueur devient le champion reconnu par la F.B.A.Q. pour une division déterminée.

#### **CLASSIFICATION**

Distribution de joueurs ou d'équipes ou de ligues d'une même division selon les normes de qualifications dues à la provenance des joueurs ou à leur répartition.

#### **CONTESTATION**

Désaccord sur le bien-fondé d'un fait, d'un droit.

#### **COTISATION**

Montant souscrit par les membres, déterminé avant le début de la saison, au palier décisionnel chargé de leur administration.

#### **DATE LIMITE**

Date à laquelle est fixée l'extinction de quelque chose.

#### **DÉPÔT**

Montant qui sert de garantie et qui doit être retourné annuellement.

## DIFFAMATION

Allégation orale ou écrite qui porte atteinte, involontairement ou de façon délibérée, à la réputation d'un organisme ou d'une personne vivante ou décédée.

## DIRIGEANT

Personne qui occupe un poste reconnu tant administratif que technique.

## DIVISION

Groupe de joueurs ayant le même âge.

## DOMICILE LÉGAL

Pour tout joueur de 18 ans et plus durant la saison en cours, son lieu de résidence. Pour tout joueur de 17 ans et moins durant la saison en cours, lieu de résidence de l'un de ses parents ou tuteur légal.

## DROIT TERRITORIAL

Droit pour une équipe ou une association de conserver l'appartenance de joueurs ayant été inscrits dans un cahier d'enregistrement la saison précédente ou résidant sur le territoire qui lui est reconnu.

## ÉLIGIBLE

Se dit de toute personne ayant satisfait aux conditions requises pour participer à une activité sanctionnée par la F.B.A.Q.

## ENTRAÎNEUR

Toute personne enregistrée annuellement par la F.B.A.Q., assistant l'entraîneur-chef lors des parties sanctionnées par la F.B.A.Q. et chargée du développement de l'aspect technique.

## ENTRAÎNEUR-CHEF

Personne enregistrée annuellement par la F.B.A.Q. pour diriger une équipe lors de parties sanctionnées par la F.B.A.Q.

## ÉQUIPE

**Groupe de joueurs** inscrits dans un cahier d'enregistrement de la F.B.A.Q. sous la même appellation.

## ÉQUIPE-D'ÉTOILES AU MAJEUR

Groupe de joueurs venant d'équipes différentes d'une même division et d'une même ligue en vue d'une compétition sanctionnée par la F.B.A.Q.

## ÉQUIPE-D'ÉTOILES AU MINEUR

Groupe de joueurs venant d'équipes différentes d'une même division et d'une même région en vue des championnats provinciaux.

## ÉVÉNEMENT

Activité qui présente une série de parties délimitée dans le temps durant une saison (*Exemple : Championnat, Jeux du Québec, tournoi*).

## EXPULSION

Action prise par un arbitre d'empêcher, pour la partie en cours, la participation de tout joueur, entraîneur, entraîneur-chef, dirigeant d'équipe ou d'association. Pour les administrateurs, voir les règlements généraux.

## FESTIVAL

Un festival est une rencontre de plusieurs équipes où aucun gagnant ne sera déterminé au terme de l'activité.

## FEUILLE DE POINTAGE

Formule approuvée par la F.B.A.Q. qui sert au marqueur officiel pour écrire toutes les actions qui se déroulent durant une partie.

## FORFAIT

Une partie déclarée par forfait se dit d'une partie qui ne peut être jouée parce que l'une des deux équipes ne peut soit commencer ou continuer la partie.

- Équipe qui ne peut commencer la partie : Les arbitres déclarent le forfait. Le pointage est de 6 ou 7 à 0 (selon la division) et les statistiques de manches jouées seront comptabilisées.
- Équipe qui ne peut continuer la partie : Si l'équipe en avance gagne la partie par forfait, le pointage final et les statistiques de manches jouées et manches lancées demeurent inchangés.  
S'il y a égalité ou si l'équipe en arrière au pointage gagne la partie par forfait, on ajoute à cette équipe un point de plus que le total accumulé par l'autre équipe. Les statistiques de manches jouées et manches lancées demeurent inchangées.

## GÉRANT-GÉNÉRAL

Personne responsable de l'administration d'une ou plusieurs équipes d'une même association ou ligue.

## INFRACTION

Violation de tout règlement ou de toute règle du jeu.

## **INSCRIPTION**

Enregistrement d'une équipe, d'une association ou d'un individu, selon toutes les conditions prescrites, à un événement sanctionné par la F.B.A.Q.

## **JOUEUR**

Toute personne qui joue au baseball et qui satisfait aux conditions d'éligibilité.

## **JOUEUR INÉLIGIBLE**

Joueur suspendu ou qui ne satisfait pas aux conditions d'éligibilité et dont la participation directe à toute partie entraîne automatiquement sa perte.

## **JOUEUR INSCRIT**

Joueur dont le nom apparaît dans un cahier d'enregistrement approuvé.

## **JOUEUR PROFESSIONNEL**

Tout joueur qui est la propriété d'une organisation professionnelle.

## **JOUEUR SOUSCLASSÉ**

Tout joueur qui évolue dans une division d'âge inférieure à la sienne.

## **JOUEUR SURCLASSÉ**

Tout joueur qui évolue dans une division d'âge supérieure à la sienne.

## **JOURS OUVRABLES**

Jours de la semaine non fériés.

## **JURIDICTION**

Pouvoir conféré à une ligue, à une région, à un comité, à un conseil, dans un cadre précis et restreint.

## **LANGAGE ABUSIF**

Action ou propos répréhensif tenu envers un autre membre visant à atteindre son intégrité. Constitue notamment un langage abusif est le fait d'user de harcèlement, utiliser des propos racistes ou préférer des menaces.

## **LIBÉRATION**

Procédure permettant à un joueur d'évoluer dans une autre association, ligue ou région. Cette libération peut être temporaire (une saison) ou permanente.

Si le joueur obtient une libération temporaire, il doit retourner à son association d'origine à la fin de la saison.

Si le joueur obtient une libération permanente, il appartient de façon définitive à sa nouvelle association.

## **LIGUE**

Regroupement d'un minimum de 3 équipes de même division et de même classe disputant un calendrier commun de 12 parties au minimum.

## **LISTE DE RÉSERVE**

Liste approuvée de joueurs provenant de division ou de classe inférieure.

## **MAJEUR**

Se dit des équipes de divisions Midget AAA, Junior, Junior Élite et Senior.

## **MARAUDAGE**

Sollicitation, négociation ou utilisation d'un joueur qui est protégé par le droit territorial d'une équipe, d'une association, d'une organisation, d'une ligue.

## **MARQUEUR OFFICIEL**

Personne accréditée annuellement par la F.B.A.Q. ou reconnue exceptionnellement par les deux équipes pour remplir une feuille de pointage et assumer les responsabilités prévues à l'article 10.01 des règles du jeu.

## **MEMBRE COLLECTIF**

Groupe de personnes accréditées annuellement par la F.B.A.Q. pour évoluer au sein d'une équipe œuvrant à l'intérieur d'une ligue.

## **MEMBRE INDIVIDUEL**

Personne accréditée annuellement par la F.B.A.Q. pour remplir une fonction ou reconnue comme bénévole à l'intérieur de tout palier existant dans les structures.

## **MINEUR**

Se dit des équipes de divisions Rallye Cap à Midget inclusivement.

## **OFFICIER**

Membre du conseil d'administration de la corporation ou d'une région.

## **ORGANIGRAMME**

Figuration de la structure d'une association, d'une organisation, d'une ligue, d'un comité.

## **ORGANISATION**

Un regroupement d'associations ou d'équipes dans une ou plusieurs divisions et classes.

## **PARTICIPATION DIRECTE À UNE PARTIE**

L'action d'utiliser un joueur au cours d'une partie à titre de :

- 1- joueur régulier;
- 2- joueur substitut.

## **PARTIE HORS-CONCOURS**

Partie disputée en dehors des cadres réguliers d'une activité approuvée par la F.B.A.Q.

## **PERSONNE EN AUTORITÉ**

Personne élue ou déléguée par une ligue, une zone opérationnelle, une région, un comité ou par le conseil d'administration de la F.B.A.Q. pour superviser ou surveiller une activité approuvée.

## **PLAINE**

Droit à un membre de démontrer par écrit, et avec preuve à l'appui, son mécontentement.

## **PREUVE D'ÂGE**

Document officiel émis ou reconnu par l'état attestant l'âge.

## **PRIORITÉ**

Droit de passer le premier.

## **PROTÉT**

Appel de l'interprétation d'une règle du jeu ou d'un règlement.

## **RÈGLEMENTS**

Ensemble de statuts qui définissent la participation des membres individuels ou collectifs à la F.B.A.Q.

## **RÈGLES DU JEU**

Ensemble de conventions qui régissent le déroulement d'une partie de baseball.

## **RETRAIT D'UNE ÉQUIPE**

Action volontaire qui met fin aux activités d'une équipe.

## **SAISON**

Se dit de toutes les activités d'une équipe durant l'année calendrier.

## **SANCTION**

Mesure disciplinaire infligée par une personne en autorité pour l'inobservation d'un règlement.

## **SUSPENSION**

Sanction disciplinaire qui empêche un membre individuel ou collectif de prendre part à toute activité de la F.B.A.Q.

## **SUSPENSION AUTOMATIQUE**

Toute sanction disciplinaire qui est le résultat d'une expulsion, peu importe la nature de celle-ci. Cette sanction doit être servie à la prochaine partie cédulée et jouée (partie d'exhibition exclue) ou partie cédulée remportée par forfait. Un membre sous le coup d'une suspension ne peut prendre part à une partie hors-concours ou à un complément de partie. Cette partie hors-concours ou ce complément de partie ne peut servir à purger une suspension. Même en instance d'appel, cette sanction doit être observée.

## **TERRAIN**

Aire de jeu incluant les abris des joueurs, les enclos de pratique et les estrades.

## **TERRITOIRE**

Espace géographique déterminé et réservé à une équipe, à une association, à une organisation, à une ligue, à une zone opérationnelle, à une région.

## **TOUCHER**

Action ou manière de toucher, de porter les mains sur une personne ou d'entrer en contact avec celle-ci dans le but de l'intimider.

## **TOURNOI**

Compétition approuvée regroupant dans un temps limité des équipes d'une même division et d'une même classe.

## **ZONE OPÉRATIONNELLE**

Territoire proposé annuellement par le conseil d'administration régional et adopté par la commission des présidents, dans le seul but de servir à la classification des joueurs.

## SECTION C – DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS

### 7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES

DIVISION	CLASSE	ÂGE
RALLYE CAP		7 ans et moins durant l'année calendrier
ATOME	A – B	8-9 ans durant l'année calendrier
MOUSTIQUE	AA – A – B	10-11 ans durant l'année calendrier
PEE-WEE	AA – A – B	12-13 ans durant l'année calendrier
BANTAM	AA – A – B	14-15 ans durant l'année calendrier
MIDGET	AA – A – B	16-17 et 18 ans durant l'année calendrier
MIDGET	AAA	17 ans et moins durant l'année calendrier
JUNIOR	ÉLITE	18-19-20-21-22 ans durant l'année calendrier
JUNIOR	AA – BB	19-20-21-22 ans durant l'année calendrier
SENIOR	AA – BB	23 ans et plus durant l'année calendrier
SENIOR	A	19 ans et plus durant l'année calendrier

Note : À la division Junior BB, on permet l'ajout de 3 joueurs de 23 ans dans la mesure où ces derniers ont évolué au Junior BB la saison précédente.

### 8 - DE LA CLASSIFICATION

La F.B.A.Q. reconnaît cinq niveaux de jeu :

- L'excellence :  
Junior Élite **et Sports-Études Midget AAA**
- Le majeur :  
Junior et Senior classe AA, BB, A : sélection de joueurs provenant de territoires reconnus par la ligue et sanctionnée par la région. Tout joueur doit se rapporter à une équipe de sa région.
- Les divisions Moustique AA, Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA :

Note 1 : Aux fins de calcul du nombre d'équipes dans une organisation, les équipes féminines et les associations à plus de 40 km. de l'organisation AA ne sont pas prises en compte. L'organisation AA doit identifier son lieu principal de pratique sportive duquel le rayon de 40 km sera calculé.

Note 2 : Une organisation a l'obligation d'aligner le minimum d'équipe relatif **à l'article 8.3.2**. À défaut de quoi, les associations la composant devront former une 2e équipe de classe A à partir de la 3e équipe pour chacune des divisions fautives.

#### 3.1 La division Moustique AA :

Un nombre minimum d'équipes Moustique AA est déterminé pour chacune des régions administratives (sauf pour les régions Abitibi-Témiscamingue, Bas St-Laurent, Côte-Nord et Saguenay) de Baseball Québec, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division Moustique la saison précédente, toutes classes confondues. Ce ratio équivaut à 10% des joueurs Moustique. Compte tenu des distances et de la géographie du territoire, les régions Estrie, Mauricie et Outaouais peuvent aligner qu'une seule équipe Moustique AA évoluant au sein de la ligue régionale Pee-Wee A.

#### 3.2 Les divisions Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA :

Un nombre minimum d'équipes par division est déterminé pour chacune des organisations AA reconnues par les régions administratives de Baseball Québec, à partir du nombre d'équipes associatives comprises dans la zone opérationnelle la saison précédente, toutes classes confondues :

Division Pee-Wee	
1 à 4 équipes :	Aucune obligation de formation d'équipe Pee-Wee AA
5 à 10 équipes :	1 équipe Pee-Wee AA
11 équipes et +	2 équipes Pee-Wee AA

Division Bantam	
1 à 3 équipes :	Aucune obligation de formation d'équipe Bantam AA
4 à 9 équipes :	1 équipe Bantam AA
10 équipes et +	2 équipes Bantam AA

Division Midget	
<b>1 à 2 équipes :</b>	<b>Aucune obligation de formation d'équipe Midget AA</b>
<b>3 équipes et +</b>	<b>1 équipe Midget AA</b>

#### 4. Les classes associatives :

**Un nombre minimum d'équipes de classe A par division est déterminé pour chacune des associations à partir du nombre d'équipes de classe A qui devait être formée la saison précédente :**

##### 4.1 Atome

8 joueurs :	1 équipe B
19 joueurs :	1 équipe A, 1 équipe B
27 joueurs :	1 équipe A, 2 équipes B
35 joueurs :	1 équipe A, 3 équipes B
46 joueurs :	2 équipes A, 3 équipes B
54 joueurs :	2 équipes A, 4 équipes B

62 joueurs :	2 équipes A, 5 équipes B
70 joueurs :	2 équipes A, 6 équipes B
81 joueurs :	3 équipes A, 6 équipes B
89 joueurs :	3 équipes A, 7 équipes B
97 joueurs :	3 équipes A, 8 équipes B
105 joueurs :	3 équipes A, 9 équipes B

##### 4.2 Moustique - Pee-Wee - Bantam – Midget

1 équipe :	1 équipe A
2 équipes :	1 équipe A, 1 équipe B
3 équipes :	1 équipe A, 2 équipes B
4 équipes :	1 équipe A, 3 équipes B
5 équipes :	2 équipes A, 3 équipes B

6 équipes :	2 équipes A, 4 équipes B
<b>7 équipes :</b>	<b>2 équipes A, 5 équipes B</b>
<b>8 équipes :</b>	<b>2 équipes A, 6 équipes B</b>
<b>9 équipes :</b>	<b>3 équipes A, 6 équipes B</b>

*Note 1 : Chaque région a un veto sur la classification lorsqu'une (1) seule équipe associative existe, en tenant compte de critères spécifiques établis par la région et de la performance de l'équipe en question. La décision prise par la région ne peut être portée en appel.*

*Note 2 : Une équipe sousclassée ne pourra représenter sa région lors d'un championnat provincial de classe B.*

*Note 3 : Aux fins de calcul du nombre d'équipes dans une association, les équipes féminines ne sont pas prises en compte.*

#### 5. L'initiation :

Au mineur, division Rallye Cap :

Groupe de participants réunit par une association dans le but d'être initié à la pratique du baseball.

#### 6. Formation des équipes :

Lorsque plus d'une équipe doit être formée dans une division et classe donnée au sein d'une même association ou d'une organisation AA, lesdites équipes doivent obligatoirement être équilibrées et évoluer l'une contre l'autre dans une même ligue afin de favoriser une compétition équitable entre lesdites équipes et de respecter le barème provincial de formation d'équipes.

On permet un écart maximum de 3 joueurs de dernière année d'âge entre les équipes d'une même division/classe au sein d'une même association ou organisation.

## **SECTION D – DE L'ADHÉSION ET DE L'ENREGISTREMENT**

### **9 - DE L'ADHÉSION DES RÉGIONS, DES LIGUES MAJEURES ET DES LIGUES MINEURES INTERRÉGIONALES**

#### **9.1 - DEMANDE**

- a) **RÉGION** : toute région doit produire à la F.B.A.Q. une demande d'adhésion avant le 31 octobre. Le territoire des régions est défini par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.;
- b) **LIGUE** : tout groupe d'équipes se formant en ligue doit produire chaque année au 1<sup>er</sup> mars, à la F.B.A.Q., une demande d'adhésion indiquant la division et la classe dans laquelle elle désire jouer et déclarant qu'elle se conforme et adhère aux statuts et règlements de la F.B.A.Q. ainsi qu'à tous les amendements qui peuvent y être apportés.

#### **9.2 - DOCUMENTS REQUIS**

Pour qu'une ligue soit acceptée par la F.B.A.Q., les documents requis sont :

- a) la formule d'adhésion de ligue dûment complétée;
- b) les frais d'adhésion de la ligue par chèque certifié ou mandat-poste;
- c) une copie des règlements généraux de la ligue;
- d) une copie des règles spéciales de jeu;
- e) la formule d'adhésion d'association de chaque équipe;
- f) s'il y a lieu, les frais d'adhésion à l'assurance responsabilité des administrateurs et dirigeants.

#### **9.3 - COTISATION**

Une ligue n'ayant pas payé sa cotisation pour l'année précédente ou devant un montant quelconque à un palier affilié à la F.B.A.Q. ne peut être membre pour la saison en cours, aussi longtemps qu'elle n'aura pas payé ses dus.

#### **9.4 - REFUS**

Toute équipe ou ligue qui ne se conforme pas aux règlements généraux et aux règlements de régie de la F.B.A.Q. peut être refusée pour la saison en cours.

### **10 - DE L'ADHÉSION DES ASSOCIATIONS**

#### **10.1 - DEMANDE**

Toute association voulant affilier une ou plusieurs équipes à la F.B.A.Q. doit elle-même être membre de la F.B.A.Q. L'association doit produire à sa région une demande d'adhésion d'association avant le 1<sup>er</sup> mars (no. d'association).

#### **10.2 - DOCUMENTS REQUIS**

Pour qu'une association soit acceptée par la F.B.A.Q., elle doit présenter à la région les documents suivants :

- a) la formule d'adhésion pour une association dûment complétée;
- b) les frais d'adhésion pour une association fixés par la F.B.A.Q.;
- c) s'il y a lieu, les frais d'adhésion à l'assurance responsabilité des administrateurs et dirigeants.

#### **10.3 - COTISATION**

Toute association et équipe n'ayant pas payé sa cotisation pour l'année précédente ou devant un montant quelconque à un palier affilié à la F.B.A.Q. ne peut être membre pour l'année en cours, aussi longtemps qu'elle n'a pas payé ses dus.

#### **10.4 - REFUS**

Toute équipe ou toute association qui ne se conforme pas aux règlements généraux et aux règlements de régie de la F.B.A.Q. peut être refusée pour la saison en cours.

### **11 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MAJEUR À UNE LIGUE**

Pour devenir membre d'une ligue, une équipe doit en faire la demande au bureau de direction de la ligue dans laquelle elle évolue. L'équipe s'engage à se conformer aux règlements généraux et aux règlements de régie de la F.B.A.Q. ainsi qu'à tous les amendements qui peuvent y être apportés. Joindre à cette demande la cotisation d'équipe fixée par la F.B.A.Q.

### **12 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MINEUR**

Pour devenir membre de la F.B.A.Q., toute équipe doit en faire la demande au conseil d'administration de la région qui a juridiction sur le territoire où elle évolue.



### **13 - DE L'ÉQUIPE CHANGEANT DE LIGUE**

(Ligue majeure ou mineure interrégionale)

Toute équipe qui veut évoluer dans une autre ligue de même classification peut le faire aux conditions suivantes :

- a) l'équipe doit aviser, par courrier recommandé, la ligue où elle est enregistrée et envoyer une copie au comité provincial des règlements, le tout avant l'assemblée générale annuelle de la ligue où l'équipe a évolué;
- b) pour être valide, la demande de transfert doit être approuvée par le comité provincial des règlements;
- c) si la demande de transfert est effectuée après l'assemblée générale annuelle, l'équipe doit remettre à la ligue qu'elle désire quitter une somme équivalente au montant de la cotisation annuelle, selon les politiques administratives de la ligue. Le comité provincial des règlements peut, selon le cas, annuler l'amende prévue au règlement.

### **15 - D'UNE LIGUE MINEURE INTERRÉGIONALE OU MAJEURE**

#### **15.1 - CONDITION DE TERRITOIRE**

Toute équipe de la F.B.A.Q. qui évolue dans une ligue mineure interrégionale doit avoir obtenu une permission écrite de sa région.

#### **15.2 - TERRITOIRE DES LIGUES**

Le territoire des ligues majeures et mineures interrégionales est sanctionné par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

#### **15.3 - TERRITOIRE DES ÉQUIPES**

Le territoire de chacune des équipes est défini au majeur par la ligue, au mineur interrégional par le conseil d'administration régional, le tout approuvé par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

#### **15.4 - INTERPROVINCES**

Aucune équipe de la province de Québec ne peut évoluer dans une ligue impliquant des équipes d'autres provinces sans avoir eu au préalable la permission écrite des organismes de régie provinciaux concernés.

### **17 - DU DROIT TERRITORIAL**

#### **17.1 - PROCÉDURE GÉNÉRALE**

Tout joueur inscrit dans un cahier d'enregistrement pour une association continue d'appartenir à cette association tant que celle-ci existe ou continue d'organiser du baseball pour sa division d'âge.

#### **17.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR**

- a) Toute équipe voulant protéger ses joueurs de l'année précédente doit s'enregistrer à sa ligue avant le 1<sup>er</sup> mars de la saison en cours;
- b) l'équipe non enregistrée le dernier jour de février perd ses droits et privilèges et ses joueurs deviennent la propriété de la ligue pour une période de 30 jours;
- c) la ligue doit tenir une séance de repêchage avant le 1<sup>er</sup> avril. Les joueurs ainsi repêchés deviennent la propriété de l'équipe qui les a sélectionnés seulement s'ils continuent d'évoluer dans cette ligue.

#### **17.3 - JOUEUR SUSPENDU**

Tout joueur suspendu pour la ou les saisons subséquentes maintient son appartenance à l'association pour laquelle il évoluait au moment de sa suspension même s'il change de division. Au majeur, si le nom du joueur n'est pas inscrit dans le cahier d'enregistrement, un espace libre doit être disponible pour ledit joueur.

#### **17.4 - PLAINTES CONTRE UN JOUEUR**

Tout joueur appartenant à une association et qui quitte celle-ci pour se joindre à une autre association durant la saison sans libération est suspendu de toute activité régie par la F.B.A.Q. Pour réintégrer les activités de la F.B.A.Q., il doit en faire la demande auprès de l'instance appropriée.

#### **17.5 - MARAUDAGE**

Toute association ou organisation trouvée coupable de maraudage ne peut acquérir la propriété de ce joueur. La culpabilité d'une association ou d'une organisation est déterminée par l'instance appropriée. L'individu reconnu coupable d'avoir fait ou fait faire du maraudage se voit infliger une suspension maximale de 3 ans.

#### **17.6 - JOUEUR NON ENREGISTRÉ DANS UN CAHIER D'ÉQUIPE L'ANNÉE PRÉCÉDENTE**

N'étant pas inscrit dans un cahier d'enregistrement l'année précédente, le joueur n'a plus d'appartenance à la dernière équipe pour laquelle il a été inscrit. Le joueur doit se présenter à l'association où il a élu domicile légal.

## 18 - DU CAHIER D'ENREGISTREMENT

### 18.1 - NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre maximum de joueurs pour chaque équipe des divisions Rallye Cap à Bantam est de 20. Le nombre maximum de joueurs pour chaque équipe de division Midget et majeure est de 25.

### 18.2 - DATE LIMITE

#### a) Divisions mineures, classes A et B

Toute équipe peut inscrire de nouveaux joueurs à tout moment, sans toutefois dépasser le maximum permis. Un nouveau joueur se définit comme ne s'étant pas enregistré avec une équipe de Baseball Québec dans l'année en cours. L'ajout de joueurs après le 9 juillet n'a aucune incidence sur les barèmes de formation d'équipe.

**Après le 9 juillet, il n'y a plus de mouvements de joueurs possibles sur les cahiers d'équipes.**

#### b) Classe AA et divisions majeures

Toute équipe peut inscrire de nouveaux joueurs jusqu'au 9 juillet à minuit, sans toutefois dépasser le maximum permis. Aucun enregistrement, **ni de mouvements de joueurs sur les cahiers d'équipes** n'est accepté après la date limite.

## 19 - DE L'APPROBATION DU CAHIER D'ENREGISTREMENT

### 19.1 - PERSONNE AUTORISÉE

Au majeur, les cahiers d'enregistrement de joueurs doivent être approuvés par le responsable de la ligue et validés par le responsable provincial. Au mineur, les cahiers des ligues interrégionales doivent être approuvés par le responsable régional et validés par le responsable provincial. Pour les autres cahiers, le responsable d'association ou de région dans laquelle une équipe évolue procède à l'approbation, le tout validé par le responsable provincial.

### 19.2 - PREUVE D'ÂGE

Aucune photocopie d'une preuve d'âge (voir définition) n'est acceptée. Le cahier d'enregistrement approuvé de la saison précédente est le seul substitut à une preuve d'âge. Toute infraction à ce règlement rend le joueur inadmissible.

### 19.3 - VÉRIFICATION DE L'ÂGE

Toute preuve d'âge doit être validée.

Au majeur : par le responsable de la ligue.

Au mineur interrégional : par le responsable de l'enregistrement de la région d'où provient cette équipe.

Au mineur : par le responsable de la région ou son représentant.

## 20 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN JOUEUR / MEMBRE

### 20.1 - PRINCIPE

Avant de participer à sa première partie, le nom du joueur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement de l'équipe émis par la F.B.A.Q. et être approuvé, lequel doit être retourné au responsable concerné (voir règlement 19.1) avec la preuve d'âge et, s'il y a lieu, la libération. Toute contravention à cette procédure doit être sanctionnée par le palier approprié.

### 20.2 - RESPONSABILITÉ

Les dirigeants d'une équipe, d'une association ou d'une organisation sont responsables de l'éligibilité d'un joueur.

### 20.3 - CONTESTATION AU MAJEUR ET AU MINEUR INTERRÉGIONAL

Toute contestation relative au statut d'un joueur doit être faite par écrit, avec preuve à l'appui, à la ligue (majeur) ou au registraire régional (mineur) au moment même de la découverte de l'infraction. Les équipes ou organisations en cause, ainsi que la direction de la ligue, doivent en être avisées simultanément. L'instance appropriée doit donner sa décision dans les 3 jours qui suivent son enquête et la confirmer par écrit dans les 7 jours. Un appel de la décision rendue peut être fait au comité provincial des règlements.

### 20.4 - CONTESTATION AU MINEUR

Toute contestation relative au statut d'un joueur doit être faite par écrit, avec preuve à l'appui, au registraire régional au moment même de la découverte de l'infraction. Les équipes ou associations en cause, ainsi que la direction de la ligue, doivent en être avisées simultanément. La région doit donner sa décision dans les 3 jours qui suivent son enquête et la confirmer par écrit dans les 7 jours. Un appel de la décision rendue peut être fait au comité provincial des règlements.

### 20.5 - COTISATION

Tout membre qui doit un montant quelconque, uniforme ou équipement à un palier affilié à la F.B.A.Q. peut être suspendu pour la saison en cours, aussi longtemps qu'il n'aura pas payé ses dus.

## 20.6 - JOUEUR NE RÉSIDANT PAS AU QUÉBEC

Un joueur résidant à l'extérieur de la province qui désire évoluer au sein de la structure de Baseball Québec doit, au préalable, obtenir de son organisme (Fédération) une lettre l'autorisant à évoluer au Québec. Par la suite, le joueur peut participer aux activités régulières de son équipe. Il ne peut toutefois prendre part aux Jeux du Québec.

## 22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ

### 22.1 - PRINCIPE

Tout joueur peut être surclassé dans la division immédiatement supérieure.

- Le surclassement pour la division Junior est permis pour les joueurs de 18 ans seulement.
- Aucun surclassement ne peut être accordé pour évoluer à la division Senior.

### 22.2 - SURCLASSEMENT

Le surclassement doit être autorisé par le palier régional.

### 22.3 - RETOUR À SA DIVISION

Tout joueur surclassé qui s'est inscrit pour une équipe de division supérieure à la sienne pour la saison en cours peut retourner pour son équipe de division inférieure sans libération, avant le 9 juillet à minuit. Le nom du joueur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement de sa nouvelle équipe. Il se voit restreint d'être surclassé au cours de la saison pour toute équipe de division supérieure.

### 22.4 - DU NOMBRE DE JOUEURS SURCLASSÉS

Une équipe peut inscrire dans son cahier d'enregistrement des joueurs surclassés jusqu'à un maximum de 5 pour une saison.

### 22.5 - DIVISION MINEURE

Tout joueur surclassé dans une division mineure ne peut évoluer à titre de réserviste pour une équipe de division supérieure.

### 22.6 - SOUSCLASSEMENT

Le sousclassement d'un joueur peut être permis par le palier provincial, suivant une recommandation régionale. Le joueur sousclassé ne peut s'aligner pour une équipe de classe AA. Le joueur sousclassé ne peut être réserviste pour aucune équipe. Le joueur sousclassé ne peut évoluer à titre de lanceur pour son équipe.

## 23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)

### 23.1 - JOUEUR

Tout joueur inscrit à la F.B.A.Q. qui apparaît dans plus d'un cahier d'enregistrement d'équipe sans libération est inadmissible. Exception : Pour la division Senior BB, les joueurs inscrits peuvent évoluer au sein de plus d'une ligue de cette division et classe.

Pour la division Senior A, les joueurs inscrits peuvent aussi évoluer, selon leur âge, à la division Junior ou Senior.

### 23.2 - D'UNE ÉQUIPE

Toute équipe doit évoluer dans une seule ligue.

## 24 - D'UN ESSAI PROFESSIONNEL

Pour réintégrer les cadres de la F.B.A.Q., tout joueur qui est la propriété d'une équipe et qui obtient un essai dans une ligue professionnelle ou association professionnelle :

- S'il appartient à une équipe Junior Élite, il doit apparaître sur la liste de protection de l'équipe avec laquelle il effectuera son retour au jeu;
- S'il appartient à une équipe Junior ou Senior, un espace doit être libre dans le cahier d'enregistrement de l'équipe avec laquelle il effectuera son retour au jeu;
- Il doit obtenir son statut de joueur amateur, selon la règle d'éligibilité de Baseball Canada;
- Si le retour au jeu de ce joueur s'effectue dans la ou les années subséquentes à la signature du contrat professionnel, il doit retourner à sa dernière équipe (dernier contrat approuvé par la F.B.A.Q.) et si celle-ci n'opère plus, il devient agent libre à l'intérieur de sa ligue.

## 25 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN ENTRAÎNEUR

### 25.1 - PRINCIPE

Le nom de tout entraîneur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement ou dans le certificat d'entraîneur de l'équipe émis par la F.B.A.Q. pour être admissible à diriger une équipe, avant la première partie où il occupe cette fonction.

## 25.2 - LIMITE DE TEMPS

Le nom d'un entraîneur peut être inscrit dans un cahier d'enregistrement ou certificat d'entraîneur en tout temps durant la saison.

## 25.3 - PLUSIEURS ÉQUIPES

Un entraîneur-chef peut diriger qu'une seule équipe. Un entraîneur peut être adjoint dans plusieurs équipes, pourvu qu'elles diffèrent de division ou de classe. L'accréditation d'un entraîneur peut servir plus d'une seule équipe, à la condition d'être entraîneur actif pour cesdites équipes.

## 26 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS

### Moustique AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Formé – Initiation
Un (1) entraîneur adjoint	Formé – Initiation
Formation annuelle	Un (1) entraîneur par équipe

### Pee-Wee AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Certifié
Un (1) entraîneur adjoint	Régional – Formé
Formation annuelle	Tous les entraîneurs

### Bantam AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié
Un (1) entraîneur adjoint	Provincial – Formé
Formation annuelle	Tous les entraîneurs

### Midget AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Certifié
Un (1) entraîneur adjoint	Régional – Formé
Formation annuelle	Tous les entraîneurs

### Junior AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Formé
Un (1) entraîneur adjoint	Régional – Formé ou Module lanceur / receveur + stratégies

### Junior BB

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Formé

### Atome A – Moustique A – Pee-Wee A – Bantam A – Midget A

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Formé – Initiation
Un (1) entraîneur adjoint	En formation – Initiation
Formation annuelle	Un (1) entraîneur par équipe

### Moustique B – Pee-Wee B – Bantam B – Midget B

Titre	Accréditation
Un (1) entraîneur / équipe	Formé – Initiation
Baseball Québec recommande qu'un (1) entraîneur par équipe suive une formation annuelle	

### Atome B

Titre	Accréditation
Un (1) entraîneur / équipe	En formation – Initiation

### Rallye Cap

Titre	Accréditation
Responsable associatif	Formation Rallye Cap

### Midget AAA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié + 6 modules Compétition-Développement ( * )
Autres entraîneurs adjoints	Provincial – Formé

( \* ) Les entraîneurs ont 2 ans pour réaliser les 6 modules techniques Compétition-Développement et ce, à partir de l'année de leur nomination dans le réseau Midget AAA.

### Junior Élite

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié + 6 modules Compétition-Développement
Autres entraîneurs adjoints	Provincial – Formé

#### Formation annuelle

1- Stage approuvé par Baseball Québec, 2- Convention des entraîneurs, 3- Stage d'entraîneur offert par le PNCE, 4- Stage de formateur, 5- Donner un stage durant l'année en cours, 6- Stage « Éthique » en ligne.

#### Recommandation :

Baseball Québec recommande aux entraîneurs de suivre une formation annuellement.

Baseball Québec recommande que l'entraîneur-chef de division Senior soit « Régional-Formé ».

#### Sanction pour la règle 26

Les entraîneurs, qui ne possèdent pas l'accréditation conformément à la règle 26 en date du 20 juin annuellement, ne peuvent prendre part à aucune partie de saison régulière, série éliminatoire et compétition provinciale (tournoi – championnat) à partir de cette date, jusqu'à ce que l'accréditation requise soit conforme.

### 27 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - JEUX DU QUÉBEC

Seuls les entraîneurs qui possèdent l'accréditation exigée peuvent diriger une équipe durant les Jeux du Québec.

#### Bantam

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Provincial – Formé

### 28 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS - CHAMPIONNATS CANADIENS

Pour être entraîneur d'une équipe du Québec aux championnats canadiens, l'entraîneur doit posséder l'accréditation requise selon les règles de Baseball Canada.

#### Pee-Wee

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Régional – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Régional – Formé

#### Bantam (masculin et féminin), Midget et Junior

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Provincial – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Provincial – Formé

#### Senior

Titre	Accréditation
Tous les entraîneurs	Régional – Formé ou niveau 1 certifié, 2 technique (ancien PNCE)

#### Coupe Baseball Canada

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Compétition-Développement – Certifié
Les entraîneurs adjoints	Deux (2) entraîneurs Compétition-Développement – Formé Un (1) entraîneur Provincial – Certifié (entraîneur en développement *)

( \* ) Une province peut identifier un entraîneur comme entraîneur « en développement ». Cet entraîneur peut obtenir ce statut pour une année seulement. Celui-ci doit être certifié comme entraîneur provincial. Si un entraîneur retourne pour une 2<sup>e</sup> année à la Coupe Baseball Canada, il devra rencontrer les exigences du niveau compétition-développement.

#### Jeux du Canada

Titre	Accréditation
Tous les entraîneurs	Compétition-Développement – Certifié

## **SECTION E – DU DOMICILE LÉGAL ET DE LA LIBÉRATION**

### **29 - DU TERRITOIRE**

#### **29.1 - PRINCIPE**

Tout joueur doit évoluer dans les limites de son territoire.

#### **29.2 - DES CAS SPÉCIAUX DU DOMICILE LÉGAL**

Le conseil d'administration régional ou le comité provincial des règlements, selon le cas, a le pouvoir décisionnel dans tous les cas spéciaux du domicile légal (divorce, tutelle, séparation non légale, etc.).

### **30 - DE L'ABSENCE D'UNE DIVISION**

#### **30.1 - PRINCIPE**

Il peut arriver que des portions de territoire ne puissent organiser une ou des divisions. L'accessibilité au jeu ne doit pas être remise en question pour des raisons administratives, quelles qu'elles soient. Il est de la responsabilité de la région de trouver un palier d'accueil à tout joueur.

#### **30.2 - SUSPENSION D'ACTIVITÉS**

Une association qui suspend ses activités dans une ou plusieurs divisions pour plus d'une saison perd les droits sur ses joueurs.

### **31 - DU DÉMÉNAGEMENT**

Lorsqu'un joueur déménage avant le 9 juillet, il peut :

- a) jouer dans son association tant et aussi longtemps qu'il n'arrête pas pour une saison; ou
- b) s'enregistrer auprès de l'association de son nouveau domicile légal, en obtenant au préalable sa libération.
- c) Lorsqu'un joueur de division mineure déménage avant même de s'être enregistré auprès d'une équipe, aucune libération n'est nécessaire.
- d) La prise de possession ou le déménagement doit être effectif au 9 juillet, autrement le joueur sera inéligible à évoluer pour sa nouvelle association.

### **32 - DE LA LIBÉRATION**

#### **32.1 - DATES LIMITES**

Aucune libération ne peut être demandée ou accordée avant le 1<sup>er</sup> février et après le 9 juillet à minuit, de la saison en cours.

#### **32.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR**

Tout joueur appartenant à une équipe et qui désire obtenir sa libération doit :

- a) faire une demande écrite, par envoi recommandé, au président de son équipe et en faire parvenir une copie au gérant-général ou au commissaire de sa ligue et une autre copie au bureau provincial;
- b) remettre à l'équipe tout l'équipement qu'il a reçu d'elle.
- c) Tout joueur appartenant à une équipe et qui désire obtenir sa libération pour une équipe d'une autre ligue doit obtenir cette libération de la ligue où il évoluait.

#### **32.3 - PROCÉDURES AU MINEUR**

Une libération doit être demandée par le père, la mère ou le tuteur du joueur. Tout joueur qui désire l'obtenir doit :

- a) faire une demande écrite, par envoi recommandé, au vice-président régional responsable des libérations et faire parvenir une copie au président de l'association et au bureau provincial;
- b) remettre à l'association tout l'équipement qu'il a reçu d'elle.

### **33 - DE LA RÉPONSE À UNE DEMANDE DE LIBÉRATION**

#### **33.1 - AU MAJEUR**

Toute équipe à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou de son refus au demandeur avec copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue et au bureau provincial.

#### **33.2 - AU MINEUR**

Toute région à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou son refus au demandeur avec copie au président de l'association et au bureau provincial.

### 33.3 - LIMITES

Toute réponse à une demande de libération doit être envoyée dans les 10 jours ouvrables qui suivent la réception de la demande (samedi, dimanche et jours fériés exceptés). L'absence de réponse est interprétée comme une acceptation.

## 34 - DES CONDITIONS D'APPEL POUR UNE LIBÉRATION

### 34.1 - AU MAJEUR

#### a) À LA LIGUE :

Un refus de libération de la part de l'équipe peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, à la ligue dans laquelle son équipe évolue. Il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé, au président de sa ligue, et en faire parvenir une copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue et une autre au bureau provincial. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2 a) et b).

#### b) AU COMITÉ PROVINCIAL DES RÉGLEMENTS :

Un refus de libération de la part de la ligue peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, au comité provincial des règlements; il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé, au comité et en faire parvenir une copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2 a) et b).

### 34.2 - AU MINEUR

#### AU COMITÉ PROVINCIAL DES RÉGLEMENTS :

Un refus de libération de la part de la région peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, au comité provincial des règlements. Il doit en faire la demande écrite, par envoi recommandé, au comité et en faire parvenir une copie au vice-président régional responsable des libérations. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2 a) et b).

## 35 - DU NOMBRE DE LIBÉRATIONS EN UNE SAISON

Un joueur ne peut obtenir qu'une seule libération au cours d'une saison.

## SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC

### 36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

#### ENREGISTREMENT PRÉLIMINAIRE

- a) AU MOUSTIQUE AA ET MIDGET AA :  
Une région doit soumettre au bureau provincial l'identité de l'équipe qui les représentera le lundi précédant la tenue du championnat.
- b) AU PEE-WEE AA ET BANTAM AA :  
Une équipe régionale doit enregistrer un maximum de 20 joueurs sur le formulaire d'enregistrement préliminaire et le retourner au bureau provincial 2 semaines avant la tenue du championnat pour la vérification et la validation des joueurs. Aucun autre joueur ne peut être inscrit sur la liste officielle remise sur le site du championnat.
- c) AU MINEUR A et B :  
Une région doit soumettre au bureau provincial l'identité de l'équipe qui les représentera le lundi précédant la tenue du championnat.
- d) AU JUNIOR ET AU SENIOR :  
Le championnat Junior et Senior se tiendra sur une base volontaire, avec la participation d'équipe originale ou de sélection. Les paramètres de participation seront connus annuellement, à partir des critères établis par les intervenants concernés.

### 37 - DES SUSPENSIONS

#### 37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE

Tout joueur inéligible qui participe à une partie des championnats est suspendu indéfiniment et l'équipe qui aligne un tel joueur est éliminée.

#### 37.2 - SUSPENSIONS ANTÉRIEURES

- a) Toute membre sous le coup d'une suspension ne peut participer aux activités d'un championnat provincial tant et aussi longtemps que la suspension n'est pas servie (complétée).
- b) Équipe originale :  
Lorsqu'un championnat est constitué d'équipes originales, un membre sous le coup d'une suspension doit purger ses parties de suspension dans le cadre de cet événement.
- c) Équipe de sélection régionale :  
Lorsqu'un championnat est constitué d'équipes de sélection régionale, un membre sous le coup d'une suspension de 4 parties ou plus ne peut purger ses parties de suspension dans le cadre de cet événement et ne peut donc prendre part au championnat.

#### 37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU

Toute équipe dirigée par un membre suspendu (entraîneur-chef, entraîneur, joueur, membre du bureau de direction d'une équipe ou d'une ligue) est éliminée.

#### 37.4 - SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT ET COMPÉTITIONS PROVINCIALES

Tout joueur, entraîneur, entraîneur-chef d'une équipe, qui est expulsé d'une partie par l'arbitre est suspendu automatiquement. Sa suspension prend effet à la prochaine partie cédulée et jouée. La personne suspendue ne peut être remplacée et l'équipe est privée d'un joueur ou d'un responsable de l'équipe (entraîneur-chef ou entraîneur) pour la durée de la suspension. Aucune amende n'est acceptée.

### 38 - DE LA CONDUITE

#### 38.1 - RETRAIT OU REFUS

Tout entraîneur-chef, entraîneur ou responsable d'une région qui retire son équipe ou refuse de jouer la partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par défaut et son équipe est éliminée du championnat. Les personnes impliquées sont suspendues indéfiniment et le cas est référé au comité provincial des règlements pour étude et sanction.

#### 38.2 - CONDUITE PRÉJUDICIALE

Toute équipe doit se conformer aux présentations protocolaires des championnats sur le terrain et suivre les instructions reçues des responsables de la compétition. Les équipes ne respectant pas ces directives sont passibles de suspension et/ou d'amende.

#### 38.3 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES

Les joueurs, entraîneurs ou responsables des équipes ne doivent, en aucun temps durant la partie ou après, venir discuter avec les arbitres en ce qui regarde toute décision de jugement. Les gens qui ne se conforment pas à ce règlement sont passibles d'expulsion. Aux championnats de classe A et B, l'article 103.21 s'applique intégralement.



#### 38.4 - ABSENCE AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

Toute région qui retire son équipe moins de 30 jours avant le début d'un championnat provincial doit défrayer à Baseball Québec le montant prévu pour chaque joueur / équipe, selon les politiques administratives de la F.B.A.Q. Cette somme couvrira le coût d'inscription de l'équipe de remplacement. Le conseil d'administration provincial se réserve le droit, après enquête, d'imposer d'autres sanctions.

### 39 - DES ÉQUIPEMENTS

#### 39.1 - PRÉSENCE AUX PARTIES

Pour toutes les divisions, les équipes doivent être présentes au terrain une heure avant la partie.

#### 39.2 - BALLE

Aucun protêt n'est accepté sur la sorte ou la marque de balle utilisée lors des championnats.

#### 39.3 - ABRIS DES JOUEURS

Équipe-receveuse : abri du côté du troisième but.

Équipe-visiteuse : abri du côté du premier but.

#### 39.4 - PRATIQUE SUR LE TERRAIN

Chaque partie débute à l'heure indiquée sur le calendrier. Cependant, chaque équipe a droit à 10 minutes de pratique sur le terrain. Voir exemple ci-dessous.

Équipe-receveuse : 10 minutes      Équipe-visiteuse : 10 minutes

Entretien du terrain : 5 minutes      Réunion avec les arbitres au marbre : 5 minutes avant la partie

*NOTE : Cette façon d'agir peut être changée si le temps ou les conditions météorologiques perturbent l'horaire des parties. Pour toute utilisation de terrain précédant une partie prévue, une permission doit être obtenue du responsable du championnat.*

### 40 - DE LA PARTIE

#### 40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

- En cas de pluie ou des conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.
- Toutes les parties sont à finir.

#### 40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR

- Tournoi à la ronde :**

La position des équipes pour toute la ronde préliminaire est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier. En demi-finale, les équipes plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, seront « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y aura un tirage au sort.

- Fausse double élimination :**

**La position des équipes pour leur première partie est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier. Ensuite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante sera « receveur ». Autrement, il y aura un tirage au sort.**

#### 40.3 - ALIGNEMENT DES JOUEURS

Les responsables des 2 équipes doivent remettre au marqueur officiel de la partie, la feuille d'alignement dûment remplie : (numéro d'uniforme, nom et prénom complets et la position des joueurs débutants, ainsi que tous les substituts de cette partie) 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties.

*NOTE : Si 2 ou plusieurs joueurs possèdent le même numéro sur leur uniforme, le responsable de l'équipe doit inscrire à la suite du nom, sur la feuille d'alignement, le nom de l'équipe originale dudit joueur.*

#### 40.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. Tout protêt doit être accompagné d'un montant de cent dollars (100 \$) comptant. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

#### 40.6 - DURÉE DES PARTIES – CLASSES A ET B

##### Divisions Atome, Moustique et Pee-Wee :

Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte (sauf à l'Atome B où l'article 105.4.2 s'applique). La partie est terminée après cette manche.

##### Divisions Bantam et Midget :

Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties de division Atome à Midget, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de 10 minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie.

**À partir des demi-finales, les parties sont** à finir, sans limite de temps.

#### 40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES (NON APPLICABLE À L'ATOME B)

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires ou suite au temps alloué, la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire :

- a) Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but).
- b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton).  
*Exemple : Le 6<sup>e</sup> frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le 7<sup>e</sup> frappeur au bâton, le 5<sup>e</sup> frappeur au 2<sup>e</sup> but et le 6<sup>e</sup> frappeur au 1<sup>er</sup> but.*
- c) Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter la manche, toutes les autres règles officielles de jeu demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour toutes les parties du championnat à l'exception des parties **de demi-finales et finales** où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.

### 41 - DE L'ORGANISATION

#### 41.1 - PRÉPARATION DU CALENDRIER

Le calendrier des parties des championnats est préparé par la F.B.A.Q. Ce calendrier peut être changé en cas de pluie ou autres circonstances pouvant apporter du retard aux championnats.

#### 41.2 - LE RESPONSABLE

Le vice-président de Baseball Québec agit comme délégué officiel de la F.B.A.Q. et est la seule personne autorisée à transiger et discuter avec les responsables des différentes équipes sur tout changement dans le déroulement de la compétition et à rendre toute décision disciplinaire qu'il juge opportune. Le vice-président peut se nommer un ou des représentants.

#### 41.3 - FORMATION DU COMITÉ DE PROTÉT

Un minimum de 3 des personnes suivantes doivent siéger pour discuter d'un protét :

- le superviseur du championnat;
- un responsable des ligues participantes au majeure;
- un membre délégué du comité organisateur;
- un membre délégué de la région hôte;
- le superviseur d'arbitres du championnat;
- un employé ou officier de la F.B.A.Q.;
- le responsable de l'enregistrement de la compétition.

#### 41.4 - MARQUEURS ACCRÉDITÉS

Lors des championnats, le comité organisateur doit s'assurer que des marqueurs accrédités soient en devoir pour chacune des parties.

#### 41.5 - ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

- a) Lors des championnats provinciaux, tous les participants peuvent être soumis à une vérification d'éligibilité. Chaque équipe doit fournir, sur demande du responsable du championnat, une preuve d'âge pour chacun des joueurs qui participe directement à une partie. À défaut de présenter les pièces demandées, le faufit est automatiquement suspendu pour la durée du championnat.
- b) Un joueur qui désire participer à un championnat provincial donnant accès à un championnat canadien doit se conformer à la règle d'éligibilité de Baseball Canada.

#### 41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION

##### a) Championnat Moustique AA et Midget AA :

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste.

b) Championnat Pee-Wee AA et Bantam AA :

Une heure avant la première partie cédulée d'un championnat, chaque équipe doit identifier sur la liste officielle les joueurs prenant part au championnat à partir des noms approuvés sur le formulaire d'enregistrement préliminaire. Le maximum est de 15 joueurs. Les joueurs sélectionnés doivent apparaître dans un cahier d'enregistrement de la division du championnat. Un maximum de 4 entraîneurs doit apparaître sur cette liste. Tout retard peut entraîner la disqualification de l'équipe. Un même joueur ne peut prendre part à un championnat AA et A avec une équipe régionale.

c) Championnat A :

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste. Les régions Abitibi, Bas St-Laurent, Côte-Nord et Saguenay/Lac St-Jean pourront aligner une équipe régionale à ce championnat.

d) Championnat B :

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste.

#### 41.7 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ

a) Une organisation/région doit voir au respect des articles 8.3 et 8.6. À défaut de quoi, cette organisation/région et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un championnat provincial/**Jeux du Québec** dans la division fautive.

b) Une association doit voir au respect des articles 8.4 et 8.6. À défaut de quoi, cette association et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un championnat provincial dans la division fautive.

#### 41.8 - BRIS D'ÉGALITÉ

##### Étape A :

Dans un cas d'égalité entre les équipes d'une même division, le rang de l'équipe dans la division sera décidé selon les priorités suivantes :

1- L'équipe avec la meilleure fiche victoires - défaites dans la (les) partie(s) entre ou parmi les équipes à égalité sera placée plus haut dans le rang.

\* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

2- Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion du nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

\* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

3- Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par la proportion du nombre de points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

\* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

*Note: Lors du calcul du nombre de manches offensives et défensives qui sont crédités à chaque équipe selon les priorités (2) et (3), les manches sont calculées selon une base fractionnaire.*

4) Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée selon l'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de manches avec l'avance au pointage :

Un point est accordé à la fin de chaque manche complète à l'équipe qui avait les devants dans la partie, et ce, pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

\* À l'étape B et C, on tiendra compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire

*Note 1: Lors d'une égalité multiple résolue en partie seulement, le restant des égalités sera résolu en continuant avec les priorités jusqu'à ce que les 4 priorités soient épuisées. À ce moment seulement les autres équipes retourneront à la priorité No. 1 et repasseront à travers l'ordre.*

*Note 2: Lors d'un "mercy rule" l'équipe gagnante aura le crédit de 6 ou 7 manches (selon la division) défensives alors que l'équipe perdante aura le crédit pour le nombre de manches jouées.*

**Note 3 : Si une ou plusieurs parties ne sont pas disputées dans une section et résulte d'un forfait, ces parties ne seront pas tenues en compte aux fins du « Meilleur deuxième ».**

Étape B- (Meilleur deuxième) Suite à l'étape A, le classement aura déterminé les positions de chaque équipe dans leur section respective. Les trois équipes ayant terminées au deuxième rang dans leur section respective passeront par le même bris d'égalité (étape A) afin de déterminer le « Meilleur deuxième ».

Étape C- Les positions 1 à 3 seront également définies selon le bris d'égalité prévu à l'étape A.

## Exemples :

Québec (QC), Rive-Sud (RS) et Côte-Nord (CN) sont tous à égalité après le tournoi à la ronde.

- **Priorité 1:**  
QC défait RS par 6 - 3, CN défait QC par 6 - 4, RS défait CN par 10 - 8  
Aucune solution à l'égalité, passez à la priorité #2.
- **Priorité 2:**  
QC : 9 points accordés en 14 manches ( $9/14$ ) = .643  
RS : 14 points accordés en 14 manches ( $14/14$ ) = 1.000  
CN : 14 points accordés en 14 manches ( $14/14$ ) = 1.000  
QC est établi au 1er rang, mais RS et CN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité.
- **Priorité #3:**  
RS : 13 points marqués en 14 manches ( $13/14$ ) = .929  
CN : 14 points marqués en 14 manches ( $14/14$ ) = 1.000  
Côte-Nord se retrouve au 2e rang

## Exemples de scénarios de manches fractionnées:

#1 : Si l'équipe locale gagne la partie à la fin de la 7e manche en comptant 1 point sans aucun retrait, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse : 7 manches offensives et 6 manches défensives

Équipe locale : 6 manches offensives et 7 manches défensives

#2 : Si l'équipe locale remporte la partie à la fin de la 7e manche en marquant 1 point avec 1 retrait, le résultat de la manche sera:

Équipe visiteuse : 7 manches offensives et 6 1/3 manches défensives

Équipe locale : 6 1/3 manches offensives et 7 manches défensives

#3 : La même application de la règle est employée dans une situation où la partie se termine avec une différence de points (mercy rule). Si l'équipe locale gagne la partie par une différence de points après 2 retraits à la fin de la 5<sup>e</sup> manche, le résultat de la manche sera :

Équipe visiteuse : 5 manches offensives et 4 2/3 manches offensives

Équipe locale : 4 2/3 manches offensives, 7 manches défensives.

## SECTION G – DES TOURNOIS

### 42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI

#### 42.1 - JURIDICTION

Toute association qui désire présenter un tournoi sur le territoire de la F.B.A.Q. doit en faire la demande par écrit. Toute demande doit parvenir au bureau provincial de la F.B.A.Q. avant le 31 janvier. Pour un tournoi régional, chaque région peut établir ses règles de procédure pourvu qu'elles ne viennent pas en contradiction avec les articles du présent règlement.

#### 42.2 - OCTROI DU TOURNOI

Une réponse à toute demande de tournoi doit être faite avant le 15 mars.

#### 42.3 - FRAIS

La F.B.A.Q. a pleine autorité pour imposer des frais de sanction et un dépôt de garantie pour tout tournoi. Ces montants sont votés annuellement par le conseil d'administration de la F.B.A.Q.

#### 42.4 - PERMISSION RÉGIONALE

Toute organisation doit obtenir la permission écrite du conseil d'administration de la région pour faire une demande de sanction de tournoi provincial. Tout refus de la région empêche la sanction du tournoi.

#### 42.5 - DATE DES TOURNOIS

Un tournoi doit être terminé au 31 juillet. Pour des raisons jugées majeures (conditions météorologiques), un tournoi peut dépasser la date permise, et il a 2 jours pour réaliser la fin de ses activités.

#### 42.6 - DURÉE DES TOURNOIS

Un tournoi doit se tenir sur une période maximale de 7 jours (une seule fin de semaine). Chaque division et chaque classe sont considérées comme un tournoi.

### 43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI

#### 43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS

Toutes les parties d'un tournoi sanctionné doivent être officées par des arbitres et marqueurs accrédités par la F.B.A.Q.

#### 43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS

Tout organisateur de tournoi sanctionné par la F.B.A.Q. doit s'abstenir de gérer une équipe ou d'officier des rencontres à son tournoi.

#### 43.3 - DROITS FONDAMENTAUX

Aucun règlement de tournoi ou de terrain ne peut priver une équipe d'un droit fondamental qui lui est reconnu par la réglementation générale de la F.B.A.Q. (*EXEMPLE : droit de protêt*).

#### 43.4 - RISTOURNES

Le montant des ristournes doit être retourné au bureau provincial de Baseball Québec dans les 10 jours qui suivent la fin d'un tournoi, et être accompagné des formules d'enregistrement à un tournoi. Après cette échéance, les documents sont exigés et une amende est imposée. Amende - perte du dépôt de garantie ou le montant équivalent.

#### 43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR

La direction du tournoi ne peut cédule une équipe pour plus de 2 parties par jour, avec un minimum d'une (1) heure de repos entre la fin de la 1<sup>ère</sup> partie et le début de la 2<sup>e</sup> partie.

*NOTE : Si une 3<sup>e</sup> partie doit se jouer, cette partie demeure à la discrétion de la direction du tournoi.*

#### 43.7 - LIMITE D'HEURE

a) Aucune partie ne peut débiter avant ou après ces heures :

Pee-Wee et inférieur : 8h 30 et 21h 30 - Bantam et supérieur : 8h 30 et 22h 00

b) Lors de la rédaction de l'horaire des parties, un minimum de temps doit être respecté entre le début de chaque partie :

Pee-Wee et inférieur : 2h - Bantam et supérieur : 2h 30

c) Pour toutes parties débutant à 21h ou plus tard, un délai de 12 heures de repos doit obligatoirement être accordé entre la fin de la partie des équipes impliquées et leur prochaine partie.

#### 43.8 - BOURSES

a) Bourses au mineur :

Aucune bourse n'est autorisée.

b) Bourses au majeur :

Toute forme de bourse est permise. Toutefois, l'excédent du coût maximum chargé aux équipes participantes selon la grille tarifaire de Baseball Québec doit obligatoirement se retrouver intégralement parmi les bourses. Lorsqu'une bourse est attribuée, le tirage au sort des équipes doit se faire en présence d'un officier de la F.B.A.Q.

S'il y a un non-respect de cette règle, la pénalité est la perte du dépôt de garantie ou le montant équivalent.

#### 43.9 - RÉGIONS REQUISES

- a) Provincial : Le nombre minimum de régions requises par classe sanctionnée pour un tournoi provincial est de 2 régions;
- b) National : Le nombre minimum de régions requises par classe sanctionnée pour un tournoi national est de 4 plus une équipe de l'extérieur du Québec affiliée à la F.C.B.A.

#### 43.10 - AMENDES

Tout tournoi qui manque à un ou l'autre des règlements de tournoi est passible d'une amende de cinquante dollars (50 \$), jusqu'à concurrence du dépôt de garantie.

#### 43.11 - RÈGLES DE JEU

Aucune modification des règles de jeu reconnues par Baseball Québec ne peut être acceptée.

#### 43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE

Toute réponse concernant l'acceptation ou le refus d'une équipe à participer à un tournoi doit se faire par écrit au plus tard 10 jours suivant la réception de l'inscription. De plus, le calendrier original doit être expédié aux équipes participantes 15 jours avant le début du tournoi, avec copie conforme au bureau provincial.

#### 43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES

La direction d'un tournoi ne peut accepter des inscriptions d'équipes excédentaires au nombre d'équipes préalablement inscrites dans le formulaire de demande de tournoi sans obtenir une permission de la F.B.A.Q.

#### 43.14 - DURÉE DES PARTIES – CLASSES AA, A ET B

##### Divisions Atome, Moustique et Pee-Wee :

Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte (sauf à l'Atome B où l'article 105.4.2 s'applique). La partie est terminée après cette manche.

##### Divisions Bantam et Midget :

Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche. Au Midget AA, il n'y a pas de limite de temps.

Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties de division Atome à Midget, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de 10 minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie.

**À partir des demi-finales, les parties sont à finir, sans limite de temps.**

#### 43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES (NON APPLICABLE À L'ATOME B)

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires ou suite au temps alloué, la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire :

- a) Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but).
- b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton).
- Exemple : Le 6<sup>e</sup> frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le 7<sup>e</sup> frappeur au bâton, le 5<sup>e</sup> frappeur au 2<sup>e</sup> but et le 6<sup>e</sup> frappeur au 1<sup>er</sup> but.*
- c) Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter la manche, toutes les autres règles officielles de jeu demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour toutes les parties du tournoi à l'exception des parties **de demi-finales et finales** où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.

## 44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES

### 44.1 - OBLIGATION GÉNÉRALE

Aucune équipe de la F.B.A.Q. ne peut jouer dans un tournoi à moins que ce dernier ne soit sanctionné par la F.B.A.Q.

### 44.2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

- a) Seule une équipe originale peut participer à un tournoi. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs à titre de réserviste.
- b) **Les régions Abitibi-Témiscamingue, Bas St-Laurent, Côte-Nord et Saguenay peuvent aligner une équipe de sélection régionale afin de prendre part à un tournoi mineur de classe AA.**

### 44.3 - HEURE D'ARRIVÉE

Chaque équipe doit se présenter au terrain au moins une heure avant la partie, quelles que soient les conditions météorologiques.

### 44.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. L'équipe plaçant le protêt doit remettre le montant d'argent requis à la direction du tournoi. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

### 44.5 - ENREGISTREMENT

Chaque équipe doit remettre à la direction du tournoi (bureau du responsable de l'enregistrement) les documents requis au moins une heure avant sa première partie. La formule d'enregistrement à un tournoi ne peut être modifiée d'aucune façon une fois remise à la direction du tournoi.

### 44.6 - DOCUMENTS REQUIS

Chaque équipe doit présenter ses documents dûment remplis et approuvés (aucune photocopie). Documents requis :

- a) formule d'autorisation de participation à un tournoi;
- b) cahier d'enregistrement de l'équipe;
- c) calendrier des parties de la ligue.
- d) Équipe de classe A-B : l'équipe qui utilise des réservistes doit fournir une photocopie du cahier d'enregistrement d'où provient le joueur.

*Note : Il est de la responsabilité de chaque équipe de faire approuver, et ce, de façon individuelle, chaque joueur du cahier d'enregistrement ou de la liste de réserve (si nécessaire) si cette équipe se présente à un tournoi avant le 9 juillet, date limite pour approuver ces documents.*

### 44.7 - CALENDRIER DU TOURNOI

Chaque équipe doit en tout temps suivre les calendriers préparés par la direction du tournoi.

## 45 - DES OBLIGATIONS DE LA LIGUE

### 45.1 - RÉFECTION DU CALENDRIER

La ligue qui autorise une équipe à participer à un tournoi sanctionné s'engage à modifier le calendrier des parties régulières ou des éliminatoires.

### 45.2 - COMMUNICATION DE CAS DISCIPLINAIRE

Toute équipe doit, sur demande, faire connaître au comité organisateur de tournoi la ou les suspensions imposées à l'un ou l'autre des participants.

## 46 - DU COMITÉ DE DISCIPLINE ET DE PROTÊT

Chaque tournoi dûment accrédité doit avoir en tout temps un comité de discipline et de protêt pour étudier immédiatement toutes les situations qui se présentent.

## 48 - PROCÉDURES POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANT À UN TOURNOI

### 48.1 - INSCRIPTION

Chaque équipe doit s'inscrire avant la date prévue par le comité organisateur.

### 48.2 - RECEVEUR ET VISITEUR

- a) **Tournoi à la ronde :**  
On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3<sup>e</sup> but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1<sup>er</sup> but) par un tirage au sort 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties. **En demi-finale, les équipes plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, seront « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y aura un tirage au sort.**

b) **Fausse double élimination** :

On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3<sup>e</sup> but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1<sup>er</sup> but) par un tirage au sort 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties. **Ensuite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante sera « receveur ». Autrement, il y aura un tirage au sort.**

48.3 - ÉCHAUFFEMENT

Un échauffement de 5 minutes minimum est accordé à chaque équipe avant chaque partie (champ intérieur seulement), à un endroit déterminé par le tournoi.

48.4 - FEUILLE D'ALIGNEMENT

La feuille d'alignement de chaque équipe doit être disponible en 3 copies, 30 minutes avant la partie.

48.5 - MINIMUM DE PARTIES

Toutes les équipes sont assurées de jouer un minimum de 2 parties.

48.6 - SURCLASSEMENT DES ÉQUIPES

Le surclassement des équipes à un tournoi est permis. L'équipe doit toutefois s'enregistrer dans un tournoi de sa division d'âge.

*Exemple : Une équipe Pee-Wee B peut se surclasser dans un tournoi Pee-Wee A, mais ne peut être surclassée dans un tournoi de division Bantam.*

48.7 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

- a) Lorsqu'une partie n'est pas réglementaire, la partie est suspendue par le responsable du tournoi. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le responsable du tournoi.
- b) Pour une partie réglementaire, le responsable du tournoi doit rendre une décision quant à l'issue de la partie après un arrêt de 30 minutes. Si la partie ne peut reprendre dans l'heure suivant l'arrêt de cette partie (heure déterminée par le responsable du tournoi), la partie est considérée comme terminée. L'équipe en avance au dernier moment où les équipes se sont présentées le même nombre de manches en offensive est déclarée gagnante, sauf si l'équipe qui reçoit prend l'avance lors de son dernier coup de bâton (que sa demi-manche soit terminée ou non).

48.8 - DU NOMBRE DE TOURNOIS

Les équipes de classe AA **et A** peuvent prendre part à un maximum de 3 tournois sanctionnés par Baseball Québec.

Les équipes de classe B peuvent prendre part à un maximum de 2 tournois sanctionnés par Baseball Québec.

48.9 - CONTESTATION D'ÉLIGIBILITÉ

Sur dépôt d'un protêt, le comité organisateur a la responsabilité de vérifier l'éligibilité d'un joueur.

48.10 - POLITIQUE D'ANNULATION

- a) Si une équipe se retire d'un tournoi à 21 jours ou moins de la date de début de celui-ci, aucun remboursement ne lui sera accordé;
- b) Si une équipe se retire d'un tournoi à plus de 21 jours de la date de début de celui-ci, elle ne sera pas remboursée à moins que le tournoi puisse la remplacer. Dans un tel cas, un remboursement des frais d'inscription sera fait, moins des frais d'administration de 15%;
- c) Si un tournoi est annulé ou remis à une date ultérieure en raison des conditions météorologiques (avant même qu'une équipe ait disputé une partie) et que l'équipe ne peut plus y participer, un remboursement des frais d'inscription sera fait, moins des frais d'administration de 15%;
- d) Si un tournoi est annulé ou remis à une date ultérieure en raison des conditions météorologiques et que l'équipe ne peut plus y participer, un remboursement des frais d'inscription sera fait au prorata du nombre de parties disputées versus le nombre de parties initialement garanties, selon la formule de compétition du tournoi.

48.11 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ

- a) Une organisation/région doit voir au respect des articles 8.3 et 8.6. À défaut de quoi, cette organisation/région et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un tournoi provincial dans la division fautive.
- b) Une association doit voir au respect des articles 8.4 et 8.6. À défaut de quoi, cette association et les joueurs qui la composent ne pourront prendre part à un tournoi provincial dans la division fautive.



## SECTION H – DE LA DISCIPLINE

### 49 - DE LA PRODUCTION D'UN FAUX PAR UN MEMBRE

Tout membre reconnu coupable de participation à la fabrication ou à la production d'un faux est immédiatement suspendu indéfiniment de toute activité de la F.B.A.Q. Le cas est référé à l'instance appropriée.

### 50 - DE LA CONDUITE

- a) **Tout membre individuel ou membre collectif qui pose des gestes disgracieux envers un autre membre individuel ou collectif, ou qui tente de ridiculiser une partie, par quelque moyen que ce soit est passible de suspension et son cas est référé à l'instance appropriée. Si ceci implique directement le conseil d'administration d'une région ou un membre de ce conseil d'administration, l'instance appropriée est automatiquement le comité provincial des règlements.**
- b) **Tout membre individuel ou collectif qui méprise publiquement Baseball Québec, ses régions ou ses comités, ou qui est coupable de diffamation envers un autre membre individuel ou collectif, par quelque moyen que ce soit, notamment en utilisant les réseaux sociaux, est passible de suspension et son cas est référé au comité provincial des règlements pour étude et sanction.**

### 51 - SUSPENSION, EXPULSION ET AUTRES SANCTIONS

Le conseil d'administration provincial ou régional peut suspendre, expulser ou autrement sanctionner tout membre de la corporation qui ne se conforme pas à ses règlements ou dont la conduite est jugée préjudiciable à la corporation. Constitue notamment une conduite préjudiciable le fait :

- d'avoir été accusé ou trouvé coupable d'une infraction à caractère sexuel en vertu des lois en vigueur;
- d'avoir été accusé ou trouvé coupable de harcèlement ou harcèlement sexuel en vertu des lois en vigueur;
- de critiquer de façon intempestive et répétée la corporation;
- de porter des accusations fausses et mensongères à l'endroit de la corporation.

Cependant, avant de se prononcer sur la suspension ou l'expulsion d'un membre, le conseil doit, par lettre transmise par courrier recommandé, informer succinctement le membre concerné des reproches qui lui sont adressés, l'informer de la date, du lieu et de l'heure de l'audition de son cas et lui indiquer qu'il a le droit de se faire entendre.

### 52 - DROIT OU REFUS D'ADMISSION D'UN MEMBRE

Le conseil d'administration provincial ou régional se réserve le droit de refuser la demande d'admission de tout individu souhaitant devenir membre de la corporation qui refuse de se soumettre, ou qui ne satisfait pas les critères fixés par la politique de filtrage des bénévoles.

### 53 - DU RETRAIT OU REFUS DE JOUER

Tout membre individuel ou membre collectif qui retire son équipe ou refuse de jouer une partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par défaut et les personnes impliquées sont suspendues pour une période maximale d'un an à partir de l'infraction. La ligue (mineur interrégional ou majeur) ou la région (au mineur) est responsable de l'enquête qui doit être faite pour chaque offense à cet article. Cette enquête doit être terminée dans les 10 jours ouvrables qui suivent la date de l'infraction.

### 54 - DU REFUS POUR LES ÉQUIPES DU QUÉBEC

Les dirigeants de toute équipe ou ligue qui refusent d'envoyer des joueurs sélectionnés pour la formation des équipes du Québec sont passibles d'une suspension pour une période n'excédant pas un an. Leur cas est soumis au comité provincial des règlements.

### 55 - DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE

#### 55.1 - SUSPENSION AUTOMATIQUE

Tout membre qui est expulsé de la partie est automatiquement suspendu.

- a) Première infraction : le membre est suspendu pour 1 partie.
- b) Deuxième infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- c) Troisième infraction : le membre est suspendu pour 5 parties.
- d) Infraction subséquente : le membre est suspendu indéfiniment et est référé à l'instance appropriée.

Dans tous les cas d'expulsion d'un membre, le code «suspension automatique» s'ajoute aux autres codes.

#### 55.2 - CONDUITE DANGEREUSE OU PRÉJUDICIALE

Tout membre qui est expulsé de la partie pour avoir lancé son casque protecteur, lancé son bâton, lancé du sable ou tout autre objet, utilisé un langage abusif (harcèlement, propos raciste, menace) ou craché sur un autre membre est automatiquement suspendu.

- a) Première infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- b) Deuxième infraction : le membre est suspendu pour 5 parties.
- c) Troisième expulsion : le membre est suspendu indéfiniment et est référé à l'instance appropriée.
- d) Infraction subséquente : le membre est suspendu pour le reste de la saison et est référé au comité provincial des règlements.

#### 55.3 - AGRESSEUR OU PROVOCATEUR

Tout membre impliqué dans une bataille, mais ayant été identifié comme agresseur ou provocateur est automatiquement suspendu.

- a) Première infraction : le membre est suspendu pour 5 parties supplémentaires à la sanction prévue à l'article 55.5.
- b) Deuxième infraction : dans le cas d'une seconde infraction de même nature au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et est référé au comité provincial des règlements.

#### 55.4 - TOUCHER

Tout membre qui touche un joueur, un entraîneur, un arbitre, un marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu indéfiniment et son cas est référé à l'instance appropriée.

- a) Première infraction : une suspension minimale de 3 parties est applicable.
- b) Deuxième infraction : une suspension minimale de 5 parties est applicable.
- c) Troisième infraction : son cas est référé au comité provincial des règlements.

#### 55.5 - BOUSCULER – TENTER DE BLESSER – BATAILLE

Tout membre qui bouscule, tente de blesser intentionnellement ou est impliqué dans une bataille avec un joueur, un entraîneur, un arbitre, un marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu.

- a) Première infraction : le membre est suspendu indéfiniment et est référé à l'instance appropriée. Une suspension minimale de 5 parties est applicable.
- b) Deuxième infraction : dans le cas d'une seconde infraction de même nature au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et est référé au comité provincial des règlements.

#### 55.6 - ASSAUT

Tout membre qui commet un assaut contre un joueur, un entraîneur, un arbitre, le marqueur officiel ou toute personne en autorité, est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité provincial des règlements.

#### 55.7 - HORS DU TERRAIN

Si un membre expulsé refuse de se diriger vers l'extérieur du terrain ou exécute des gestes disgracieux, il est suspendu pour une partie additionnelle.

#### 55.8 - PARTIES ADDITIONNELLES

Dans tous les cas, le préfet de discipline peut ajouter des parties additionnelles à la suspension, s'il le juge opportun.

#### 55.9 - RAPPORT OBLIGATOIRE

- a) Toute expulsion oblige l'arbitre à faire un rapport écrit à la ligue, à la région ou au comité organisateur du tournoi et à son supérieur immédiat dans les 24 heures qui suivent la fin de la partie.
- b) Le signataire du rapport ou son représentant (au mineur) pourra communiquer avec le palier de discipline concerné afin de connaître les sanctions qui ont été appliquées.
- c) Lorsqu'une expulsion survient en vertu des codes de discipline 55.2 à 55.8 dans les divisions Junior ou Senior, le préfet de discipline de la ligue doit obligatoirement communiquer la sanction à l'arbitre concerné ou son représentant.

#### 55.10 - APPLICATION DES SUSPENSIONS AUTOMATIQUES

L'application des suspensions automatiques découlant d'expulsions durant une partie est de l'entière responsabilité de l'équipe concernée. Un membre suspendu qui prend part à une partie entraîne, à l'équipe fautive, la perte de la partie.

#### 55.11 - EXPULSION ET RETOUR AU JEU

Suite à l'expulsion d'un joueur, la règle du retour au jeu est applicable (Réf : 103.12). Lorsque la règle du retour au jeu est appliquée, le joueur fautif a une partie additionnelle à sa suspension.

#### 55.12 - EXPULSION ET PERTE DE PARTIE

Lorsqu'une équipe évolue à 9 joueurs et qu'il y a une expulsion, il y a une perte de partie et le joueur fautif a une partie additionnelle à sa suspension.

### 55.13 - JOUEUR INÉLIGIBLE

Tout joueur inéligible ayant participé à une ou des parties perd ses statistiques obtenues lors de ces parties.

## 56 - DES PERSONNES SUSPENDUES

### 56.1 - ENTRAÎNEUR

Tout entraîneur suspendu qui dirige plus d'une équipe ne peut diriger aucune autre équipe tant et aussi longtemps qu'il n'a pas subi sa suspension dans la division et la classe où il a été suspendu (*Exception : suspension lors de la dernière partie de la saison (partie éliminatoire incluse) d'une équipe, la suspension sera servie avec l'autre équipe*). À défaut, l'entraîneur est suspendu pour deux parties additionnelles.

### 56.2 - JOUEUR-ENTRAÎNEUR

Un joueur qui est entraîneur dans sa division ou dans une division autre que celle dans laquelle il évolue comme joueur et où il est suspendu est automatiquement suspendu de toute activité tant et aussi longtemps qu'il n'a pas subi sa suspension dans la division et la classe où il a été suspendu (*Exception : suspension lors de la dernière partie de la saison (partie éliminatoire incluse) d'une équipe, la suspension est servie avec l'autre équipe*).

### 56.3 - JOUEUR

- a) Tout joueur suspendu ne peut prendre part à une partie à titre de réserviste tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la division et la classe où il évolue (cahier d'enregistrement où il est inscrit).
- b) Tout joueur suspendu alors qu'il est réserviste doit purger ses parties de suspension dans la division et la classe où il évolue (cahier d'enregistrement où il est inscrit). Si la saison de son équipe d'origine est terminée, il peut purger ses parties avec l'équipe où il a été suspendu, dans la mesure où le nom du joueur apparaît et est inscrit sur cette liste de réserve.
- c) Tout joueur suspendu évoluant au Senior BB ou Senior A ne peut prendre part à une partie, peu importe la ligue, tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la ligue où il a été suspendu. Si la saison de son équipe où il a été suspendu est terminée, il peut purger ses parties avec une équipe d'une autre ligue où il est inscrit.

### 56.4 - CHANGEMENT DE DIVISION OU CLASSE

Tout joueur n'ayant pas complété sa suspension avant la fin de la saison ou changeant de division et de classe la saison suivante doit compléter sa suspension dans sa nouvelle division et classe.

### 56.5 - HORS DU TERRAIN EN TOUT TEMPS

Un joueur ou un entraîneur ne peut, durant sa suspension, apparaître sur la feuille d'alignement d'une équipe lors d'une partie et ne peut être admis sur le terrain de jeu lors d'une rencontre, et ce, pour toute la durée de sa suspension. De plus, l'entraîneur suspendu ne peut, de quelque façon que ce soit, diriger son équipe depuis les estrades. À défaut, l'entraîneur est suspendu pour 2 parties additionnelles.

### 56.6 - SUSPENSION / EXPULSION LORS D'UN CHAMPIONNAT, JEUX DU QUÉBEC ET TOURNOI

Les suspensions sont applicables immédiatement, que ce soit durant le championnat, les Jeux du Québec, un tournoi ou une partie de ligue. Lors d'une expulsion et d'une suspension, la direction du tournoi doit aviser le président de la ligue où évolue l'équipe dans un délai de 48 heures et faire suivre un rapport au bureau provincial. Le membre fautif doit recevoir une copie de l'avis de suspension. La direction du tournoi est passible d'une amende de cinquante dollars (50 \$) si cette règle n'est pas observée.

### 56.7 - MEMBRE SUSPENDU – ÉVOLUANT À TITRE D'OFFICIEL

- a) Tout membre suspendu ne peut agir en tant qu'arbitre ou marqueur tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la division et classe où il a été suspendu.
- b) Si la saison de l'équipe où il a été suspendu est terminée, il peut compléter sa suspension en officiant bénévolement à raison de deux parties officielles pour chaque partie de suspension. L'officiel doit remettre ses honoraires à la ligue où il a été suspendu.

## 58 - PARTICIPATION À UNE ACTIVITÉ NON SANCTIONNÉE

Tout membre qui souhaite participer à une activité de baseball non sanctionnée par la F.B.A.Q. ou ses membres affiliés doit obtenir une permission préalable auprès du comité provincial des règlements sur recommandation d'une région ou d'un comité provincial concernés. Tout membre qui participe à une activité non sanctionnée sans avoir obtenu une permission au préalable est passible de suspension pour un minimum d'un an, et son cas est référé au comité provincial des règlements.

## 59 - D'UNE SUSPENSION EN INSTANCE D'APPEL

Tout membre, individuel ou collectif, en instance d'appel peut continuer d'exercer ses activités tant et aussi longtemps que la décision d'appel n'a pas été rendue, sauf dans les cas de suspension automatique prévus à l'article 55.1.





## SECTION I – PROCÉDURES D'APPEL

### 60 - DES APPELS

#### 60.1 - PRINCIPE

Tout membre individuel ou collectif peut en appeler de toute décision qui le concerne durant la saison.

#### 60.2 - DES CONDITIONS GÉNÉRALES DES APPELS

Tout appel doit :

- a) être fait par écrit dans les 3 jours ouvrables qui suivent la connaissance par la partie appelante de la décision contestée en indiquant clairement quelle portion de la décision est contestée et les raisons pour lesquelles un appel est fait (date de l'oblitération postale - télécopieur en faisant foi);
- b) être envoyé au siège social de la ligue, de la région ou de la corporation;
- c) être accompagné d'une somme de 100 \$ pour un appel à un palier régional ou à une ligue et de 200 \$ pour tout appel au palier provincial. La somme est remboursée si l'appelant a gain de cause. Les sommes ne sont pas exigées lors d'une demande de libération;
- d) dans tout appel qui concerne un arbitre ou un marqueur, une copie de l'appel doit être transmise au comité provincial concerné dans les délais prévus au paragraphe A;
- e) dans tout appel qui concerne un arbitre ou un marqueur, le comité concerné peut, et à la demande du comité de discipline doit, intervenir au dossier;
- f) tout appel doit être entendu dans les 10 jours ouvrables qui suivent la réception de l'appel. Ce délai s'applique, en saison opérationnelle, entre le 1<sup>er</sup> avril et le 1<sup>er</sup> octobre. En dehors de ces dates, toute décision se prend à la prochaine réunion la plus rapprochée de l'appel.

#### 60.3 - PALIERS INTERMÉDIAIRES D'APPELS

Pour toutes les activités régies par la Fédération, les différents paliers reconnus sont les suivants :

- a) Entraîneurs, joueurs, arbitres, marqueurs, officiers et associations de ligue mineure régionale :
  - comité régional de discipline;
  - comité provincial de discipline et protêt.
- b) Entraîneurs, joueurs, officiers et associations de ligue mineure interrégionale, majeure et provinciale :
  - comité de discipline de la ligue;
  - comité provincial de discipline et protêt.
- c) Arbitres et marqueurs de ligue mineure interrégionale, majeure et provinciale :
  - comité provincial approprié;
  - comité provincial de discipline et protêt.
- d) Tournois, championnats provinciaux et Jeux du Québec :  
(excluant les cas prévus aux articles 40.5 et 44.4)
  - comité de provincial des règlements.

Lorsque le comité provincial des règlements est un palier décisionnel, un appel peut être porté au comité provincial de discipline et protêt. Lorsque le comité provincial des règlements est un palier d'appel, sa décision est finale et ne peut être portée en appel.

*Note : Dans un cas de vice de procédure de la part du comité provincial de discipline et protêt ou du comité provincial des règlements, le conseil d'administration pourra demander une révision du dossier.*

#### 60.4 - TOUS LES POUVOIRS

- a) Le palier d'appel a tous les pouvoirs pour faire son enquête, convoquer des personnes et rendre une décision.
- b) Le comité peut convoquer les personnes appelées à témoigner ou à fournir des documents soit par écrit, soit par toute autre manière qu'il juge nécessaire vu l'importance ou la gravité de la situation.

#### 60.5 - PRÉSENCE

- a) Toute personne, tout comité, toute association qui loge un appel auprès de tout comité d'appel ont le droit le plus strict d'être entendus par les membres du comité.
- b) Toute personne absente après une convocation formelle d'un palier d'appel perd son droit de représentation.

#### 60.7 - DÉCISION

Le comité d'appel peut rendre toute décision, soit réduire la sanction, maintenir la sanction, augmenter la sanction ou ordonner une nouvelle enquête par la première instance décisionnelle ou par toute instance d'appel prévue par les règlements de régie ou les règlements généraux de la Fédération.

#### 60.8 - DÉLAIS

Le comité doit donner sa décision dans les 5 jours ouvrables qui suivent l'audience du cas. Si le comité est hors-délais, le dossier est considéré clos à ce palier. Dans un tel cas, le dossier sera traité, sans frais, par le palier supérieur d'appel.

#### 60.9 - DE LA DIFFUSION DE L'INFORMATION

Tout palier d'autorité est responsable de la diffusion de l'information relative aux suspensions importantes (un an et plus) qu'elle impose durant l'année. Le comité provincial doit publier au moins un registre de suspension annuellement, préférablement lors de l'assemblée générale annuelle.

Les régions et les ligues doivent faire parvenir au comité de discipline les avis de suspension, avec toutes les pièces afférentes aux dossiers, au plus tard le 31 décembre.

#### 60.10 - DE LA RÉINSTALLATION

Toute demande de réinstallation avant la fin d'une suspension doit parvenir au palier d'appel qui a rendu la dernière décision et qui est le seul juge de sa pertinence ou non; généralement, il n'accepte d'étudier que lorsque 60% du temps de suspension est écoulé. Le palier d'appel doit répondre par écrit à toute demande de réinstallation dans les 15 jours ouvrables qui suivent la réception de la demande. Cette décision ne peut faire l'objet d'un appel.

## SECTION J – DES RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT

### 61 - DU PROTÊT

#### 61.1 - PRIVILÈGE

Toute discussion concernant une décision de l'arbitre ne peut se régler en retirant l'équipe du terrain. La partie doit se continuer et les personnes intéressées ont le privilège de loger un protêt.

#### 61.2 - PROCÉDURES

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction avant que le jeu ne reprenne. Les personnes déposant le protêt doivent envoyer, par lettre recommandée ou par porteur, une copie du protêt à la ligue dans les 24 heures (samedi, dimanche et jours fériés exceptés) qui suivent la partie contestée. Un montant d'argent décrété par la ligue doit accompagner le protêt. Si l'avis de protêt est livré par porteur, la personne mandatée de la ligue doit émettre un accusé de réception. Un protêt survenant suite à un jeu mettant fin à une partie doit être signifié à la ligue au plus tard à midi le lendemain d'une partie.

#### 61.3 - PREUVES

Il incombe à l'équipe protestataire de fournir les preuves.

#### 61.4 - MONTANT D'ARGENT

Si le protêt est gagné, la somme d'argent est remise au plaignant ayant logé le protêt. Si le protêt est perdu, l'instance décisionnelle garde l'argent déposé.

### 62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE

#### 62.1 - CLASSE AA (MINEUR), CLASSE AA-BB-A (MAJEUR)

- a) **Il n'est pas nécessaire de compléter une liste de réserve pour les équipes mineures AA;**
- b) Toute équipe **mineure** de classe AA enregistrée à la F.B.A.Q. **peut utiliser des joueurs à titre de réserviste** provenant d'équipes de classe inférieure ou de division inférieure immédiate de la même zone, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- c) Toute équipe **majeure** de classe AA, BB ou A enregistrée à la F.B.A.Q. peut déclarer une liste de réserve de joueurs provenant d'équipes de classe inférieure ou de division inférieure immédiate de la même zone, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- d) avant que le nom d'un joueur ne soit inscrit sur la liste de réserve, il faut que le joueur soit inscrit sur le cahier d'enregistrement d'une équipe dûment approuvée;
- e) un nombre maximum de 15 joueurs peut être inscrit sur la liste de réserve;
- f) dès que le nom d'un joueur est inscrit et approuvé, il peut participer à titre de réserviste;
- g) toute liste de réserve doit être remise au responsable de l'enregistrement au plus tard le 9 juillet;
- h) tout joueur ayant participé à une ou des parties à titre de réserviste sans avoir été inscrit au préalable sur une liste de réserve approuvée est déclaré joueur inéligible et son équipe se voit attribuer une défaite pour chacune des parties en cause;
- i) **Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.**

#### 62.2 - MIDGET AAA

**Un joueur évoluant au Midget AAA ne peut être réserviste pour aucune équipe.**

#### 62.3 - CLASSES A ET B

- a) Il n'est pas nécessaire de compléter une liste de réserve pour les équipes de classe A et B;
- b) toute équipe de classe A et B enregistrée à la F.B.A.Q. peut utiliser des joueurs à titre de réserviste provenant d'équipes de classe inférieure ou de division inférieure immédiate de la même région, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- c) **Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.**

#### 62.4 - DIVISION MIDGET AA

**Un joueur Midget AA de 18 ans peut participer à titre de réserviste avec une équipe Junior Élite au cours de la saison, et ce sans restriction de partie.**

#### 62.5 - DIVISION MIDGET

Un joueur Midget (classe AA, A ou B) peut participer à titre de réserviste à un maximum de 12 parties avec une équipe Junior AA ou BB ou Senior A au cours de la saison. Si un joueur participe à titre de réserviste à une 13<sup>e</sup> partie, il sera déclaré joueur inéligible. Cependant, le calendrier Midget terminé, le joueur peut poursuivre sa saison, sans restriction de partie, avec l'équipe Junior ou Senior.

#### 62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES

- a) Les joueurs doivent se présenter à leur équipe originale s'il y a conflit de calendrier de partie entre les deux équipes, à moins d'entente entre les entraîneurs impliqués. Autrement, les joueurs sont inéligibles.

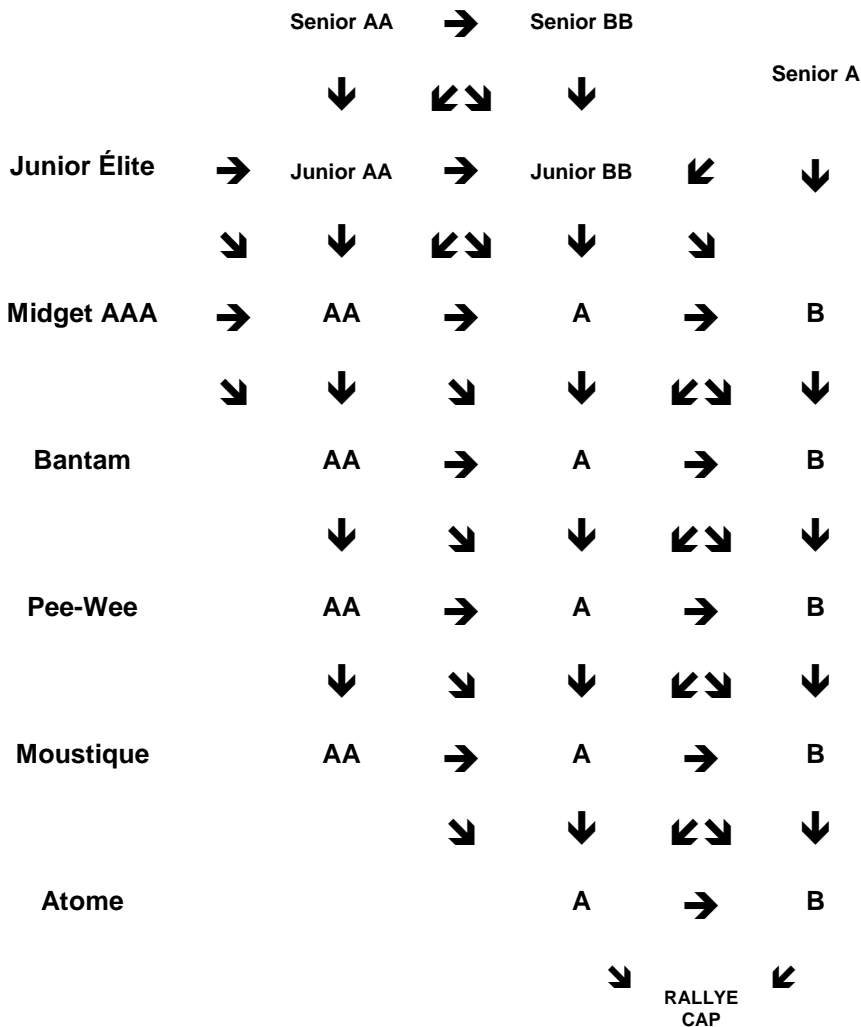


- b) En saison régulière, un joueur de division mineure ne peut évoluer à la position de lanceur lorsqu'il est réserviste. C'est toutefois permis en tournoi et championnat, sauf pour les joueurs de classe A évoluant à titre de réserviste dans la division supérieure de classe B.
- c) Un réserviste doit être inscrit au bas de l'ordre des frappeurs lorsqu'il évolue pour une équipe de division mineure. À la classe AA, (excepté pour le Moustique), si un réserviste débute la partie à titre de substitut, il pourra ensuite être inséré à tout endroit dans l'ordre des frappeurs.
- d) Tout joueur qui contrevient aux points a), b) ou c) est déclaré joueur inéligible et son équipe se voit attribuer une défaite pour la partie en cause.

62.7 - MAXIMUM

Une équipe peut aligner un maximum de 5 joueurs à titre de réserviste dans une même partie. Au-delà de ce nombre, il y a perte de partie pour l'équipe fautive. La mention « LR » doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur.

62.8 - ORGANIGRAMME DES POSSIBILITÉS – LISTE DE RÉSERVE



## **63 - ÉCHANGE DE JOUEURS**

### **63.1 - JUNIOR ÉLITE**

Les échanges de joueurs sont régis par la ligue.

### **63.2 - JUNIOR ET SENIOR**

Les échanges sont permis entre les ligues de même division.

## **SECTION K – DES MODIFICATIONS**

### **65 - NOMINATION DU COMITÉ DES RÈGLEMENTS**

Le conseil d'administration de la F.B.A.Q. doit nommer les membres du comité provincial des règlements à compter du 1<sup>er</sup> septembre. Ce comité doit consulter les intervenants du baseball à tous les niveaux et remettre son rapport lors de l'assemblée générale annuelle de l'année suivante.

### **66 - DEMANDE DE PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE**

Annuellement, le comité des règlements doit envoyer une correspondance à tous les membres votants de la Fédération leur demandant de lui soumettre toute proposition de modifications aux règlements de régie. Cette correspondance doit être envoyée par la poste ou par courrier électronique au plus tard le 20 septembre.

### **67 - ÉTUDE DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE**

Le comité des règlements doit proposer les propositions de changements aux règlements de régie et les soumettre à la commission provinciale des présidents au plus tard le 30 novembre de l'année en cours.

### **68 - PUBLICATION DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS**

Les modifications aux règlements de régie seront publiées au plus tard le 20 décembre et distribuées aux membres votants par la poste ou par courrier électronique.

### **69 - CONSULTATION DES MEMBRES**

Entre le 1<sup>er</sup> janvier et le 31 janvier, les membres votants auront l'opportunité de réviser les propositions de modifications aux règlements de régie. Ce processus se fera dans le cadre de la deuxième partie de l'assemblée générale régionale alors que des représentants du palier provincial seront présents pour en discuter ou sera fait par appel conférence.

### **70 - VOTE PAR CORRESPONDANCE**

L'approbation des propositions de changements aux règlements de régie est faite exclusivement par un vote par correspondance des membres votants.

### **71 - DATE LIMITE POUR VOTER**

Tout bulletin de vote doit être reçu au plus tard le 15 février.

### **72 - ADOPTION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION**

Lors de la réunion du conseil d'administration précédant l'assemblée générale annuelle, le comité des règlements dépose les résultats du vote par correspondance. Le conseil d'administration adoptera les amendements aux règlements de régie conformément au résultat du vote.

Le conseil d'administration peut toutefois décider de reporter en tout ou en partie l'entrée en vigueur des amendements qu'il a adoptés.

### **73 - RAPPORT À L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE**

Le comité des règlements fera rapport des résultats du vote lors de l'assemblée générale annuelle.

### **74 - DU POUVOIR RÉSIDUAIRE**

Le conseil d'administration de la Fédération peut à tout moment régler tout ce qui n'est pas spécifiquement prévu dans les présents règlements.

## SECTION L – BASEBALL FÉMININ

Les articles suivants sont des modifications aux articles en référence au baseball « masculin ». Pour les besoins, nous avons maintenu la même numérotation des articles. Le tableau des âges fait référence à la division dans laquelle une fille doit s'aligner, que ce soit une équipe féminine ou masculine.

### 7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES

DIVISION	CLASSE	ÂGE
RALLYE CAP		7 ans et moins durant l'année calendrier
ATOME	A – B	8-9 ans durant l'année calendrier
MOUSTIQUE	AA – A – B	10-11 ans durant l'année calendrier
PEE-WEE	AA – A – B	12-13 ans durant l'année calendrier
BANTAM	AA – A – B	14-15-16 ans durant l'année calendrier
MIDGET	AA – A – B	17-18-19-20-21 ans durant l'année calendrier
JUNIOR / SENIOR	AA – BB – A	22 ans et plus durant l'année calendrier

*Note : Toute équipe féminine qui désire jouer dans une ligue masculine pourra le faire exclusivement dans la division de son âge.*

### 23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)

#### 23.1 - JOUEUSE

- Toute joueuse inscrite à la F.B.A.Q. peut évoluer, simultanément, avec une équipe féminine et masculine. Le nom de la joueuse doit apparaître dans les 2 cahiers d'enregistrements.
- Les joueuses doivent se présenter à leur équipe féminine s'il y a conflit de calendrier de partie entre l'équipe féminine et masculine, à moins d'entente entre les entraîneurs impliqués. Autrement, les joueuses sont inéligibles.**

### 26 - ACCRÉDITATION OBLIGATOIRE DES ENTRAÎNEURS

L'accréditation obligatoire des entraîneurs d'équipes féminines est relative à la division et classe où l'équipe évolue, tel que défini à l'article 26. Au championnat provincial, l'entraîneur-chef doit être de niveau « Formé – Initiation ». Les entraîneurs adjoints doivent être de niveau « En formation – Initiation ».

### 41 - DE L'ORGANISATION

#### 41.6 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

Championnat A et B : Toute équipe originale féminine qui évolue dans une ligue féminine ou masculine pourra représenter leur région au championnat provincial.

Championnat féminin : Ce championnat est exclusif à la clientèle féminine, incluant les réservistes.

- Une équipe régionale doit enregistrer un maximum de 20 joueuses sur la formule d'enregistrement préliminaire et la retourner au bureau provincial 2 semaines avant la tenue du championnat pour la vérification et la validation des joueuses. Aucune autre joueuse ne peut être inscrite sur la liste officielle remise sur le site du championnat.
- Une heure avant la première partie cédulée d'un championnat, chaque équipe doit identifier, sur la liste officielle, les joueuses prenant part au championnat, à partir des noms approuvés sur la formule d'enregistrement préliminaire. Le maximum est de 15 joueuses. Un maximum de 4 entraîneurs doit apparaître sur cette liste. Tout retard peut entraîner la disqualification de l'équipe.
- Toute joueuse sousclassée doit évoluer au championnat dans son groupe d'âge. Annuellement, les 3 plus petites régions en membership de joueuses féminines par division peuvent aligner 3 filles de 14 ans au championnat Pee-Wee et 3 filles de 17 ans au championnat Bantam, à partir du membership de la saison précédente.
- Le mode de jeu retenu est celui de la classe B.

### 44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES

#### 44.2 - CONDITION DE PARTICIPATION

Les équipes féminines régionales et provinciales doivent faire parvenir par écrit, au bureau provincial de la F.B.A.Q., leur intention à participer à un tournoi masculin.

### 62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE

- Dans le cas d'une ligue entièrement féminine, les réservistes doivent être exclusivement des filles.
- Une joueuse évoluant à la classe AA peut être réserviste dans une équipe de division supérieure de classe A si cette équipe est entièrement féminine.

## SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

### 101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU

Les règles officielles de jeu sont celles publiées par le « Sporting News », dont une traduction française est reconnue par la F.B.A.Q., à l'exception de tous les articles qui suivent.

### 102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION CANADIENNE DE BASEBALL AMATEUR

Dans les divisions mineures, les règles du jeu et règlements spéciaux de la Fédération Canadienne de Baseball Amateur ne s'appliquent pas. Cette section fait référence aux règles utilisées lors des compétitions canadiennes.

### 103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS

#### 103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COUREUR, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAÎNEUR DE BUT

- Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs, et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons.
- Tout joueur de division mineure ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque protecteur à 2 oreilles.

#### 103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR

- Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi. Pour les divisions mineures, le masque doit être porté avec un protège-cou.
- Tout joueur de division majeure ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque et un masque lorsqu'il est accroupi.
- L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.

#### 103.3 - UNIFORME

Tous les joueurs et entraîneurs doivent porter un uniforme complet de baseball. Le port de short (sauf Rallye Cap), camisole et sandale est interdit. Aucun protêt n'est accepté sur l'uniforme.

#### 103.4 - USAGE DES CRAMPONS

L'usage des crampons métalliques est permis à partir de la division Bantam.

#### 103.5 - GANT

Toutes les couleurs de gant de baseball sont permises, peu importe la position en défensive occupée par le joueur.

#### 103.6 - BÂTON AUTORISÉ

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout matériau approuvé par la F.B.A.Q. est autorisé.

Divisions Rallye Cap, Atome et Moustique : Le bâton doit être d'une longueur maximale de 32 pouces et d'un baril maximal de deux pouces et trois quarts (2 ¾).

Tous les bâtons ayant un baril supérieur à deux pouces et un quart (2 ¼) doivent être conformes à la norme de l'« USSSA 1.15 BPF ». Le logo ovale est apposé sur les bâtons depuis janvier 2012. Les bâtons fabriqués avant cette date sont légaux dans la mesure où l'appellation « USSSA 1.15 BPF » est clairement visible sur le bâton.



Divisions Pee-Wee AA, A et B, Bantam A et B : Le bâton doit être d'un baril maximal de deux pouces trois quarts (2 ¾).

Divisions Bantam AA, Midget A et B, Junior BB, Senior A et Senior BB : Le bâton « moins 3 » et supérieur (-2, -1, etc.-différence entre longueur-poids et un baril maximal de 2 pouces 5/8) est le seul autorisé.

*Note : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.*

Divisions Midget AA et AAA, Junior AA, Junior Élite, Senior AA : Seuls les bâtons de bois sont permis.

Pour le bâton de bois (permis pour toutes les divisions), voir référence Baseball Canada, article 1.10

*Note : À titre informatif, le championnat canadien Pee-Wee sera disputé exclusivement avec la limitation « moins 10 » pour les bâtons. Le championnat canadien Bantam sera disputé exclusivement avec des bâtons de bois.*

Le bâton doit montrer clairement la marque originale du manufacturier indiquant la différence longueur-poids. Si le bâton ne peut le montrer clairement, il sera considéré comme illégal.

Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsqu'il se sert ou tente de se servir d'un bâton illégal. Aucun joueur ne peut avancer sur le jeu, mais tout retrait effectué au cours d'un tel jeu est maintenu. Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle des frappeurs.

### 103.7 - BALLES

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par la F.B.A.Q. doit être reconnue par celle-ci. Dans les divisions Rallye Cap et Atome, la balle doit avoir 8 ½ pouces de circonférence au lieu d'un écart de 9 pouces à 9 ¼ pouces pour la balle régulière.

### 103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7

Tout joueur, entraîneur ou préposé aux bâtons qui enfreint l'un ou l'autre de ces articles, suite à un avertissement (sauf l'infraction à l'article 103.6), ne peut participer à la partie et doit se retirer hors du terrain. Aucune sanction subséquente n'est applicable.

### 103.9 - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Toute détérioration des conditions météorologiques (orages électriques ou vents violents) doit obliger les arbitres à consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie. La décision finale revient toutefois aux arbitres de la partie, mais elle doit avoir comme objectif principal la protection de tous les intervenants de la partie.

### 103.10 - CONTACT

- a. Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre malicieusement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé en vertu de l'article 55.1 (suspension automatique) qu'il soit déclaré sauf ou retiré.
- b. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.
- c. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif.

Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non. C'est-à-dire que si le coureur essayait de se rendre au but ou s'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ.

- Si le coureur
- 1) avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou;
  - 2) a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.
  - 3) Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.

### 103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE

- a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour les divisions où l'avance sur les buts n'est pas permise.  
Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu aux fins des règles de bonnes et fausses balles.
- b) La partie orange du coussin double ne peut servir que pour le frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur-coureur peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.

### 103.12 - RETOUR AU JEU

- a) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA :
  - i) Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il doit retourner au même rang dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

*Note : Le retour au jeu décrit au point i est possible même s'il y a des joueurs substitués inutilisés sur le banc.*

- ii) Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre.

*Note : Lorsqu'une blessure ou expulsion survient et que des joueurs substitués sont disponibles, on doit amener au jeu un joueur substitué avant d'utiliser le retour au jeu décrit au point i.*

*Lorsque tous les joueurs substitués ont été utilisés, on doit, dans l'ordre, utiliser le retour au jeu décrit au point i sinon, retourner au jeu un joueur ayant été substitué.*

b) Midget AA et Divisions majeures :

Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu. Le retour au jeu ne peut être permis pour cause d'expulsion.

c) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA et majeures :

Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé.

### 103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE (FACULTATIF AUX DIVISIONS MAJEURES)

- a) Si une équipe a une avance de 10 points sur son adversaire, la partie cessera. La partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (Référence : Règle durée des parties, section F, G et 100). La mesure est toutefois obligatoire lors des compétitions provinciales (tournois et championnats).
- b) En compétition provinciale, lorsque la règle de l'équité de jeu est appliquée (103.14 et 105.4.2), une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des 5 points par manche, ne peut remporter la victoire.

### 103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSES AA, A ET B, PEE-WEE CLASSES A ET B, BANTAM CLASSES A ET B, MIDGET CLASSES A ET B

Le mode de jeu défini par le terme « équité de jeu » est **obligatoire** en saison régulière et lors des compétitions provinciales pour les divisions et classes ci-haut mentionnées.

a) Rôle offensif :

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

- i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
- ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- iii) si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
- iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

*Note 1 : Lorsqu'un joueur présente « saute » son tour au bâton une seconde fois au cours de la partie, un retrait sera comptabilisé.*

*Note 2 : On ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'alignement lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimal de joueurs requis en défensive n'est plus atteint.*

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. **Au Moustique B, le nombre limite de points est de 3 par manches.** S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

b) Rôle défensif :

Les substitués, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2<sup>e</sup> manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.

c) Atteindre le but suivant :

Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer.

*Note : L'application d'une règle de jeu (Baseball Canada) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.*

- i) Sans avance sur les buts :  
Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retourné à son but.
- ii) Avec avance sur les buts :  
Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, **la balle est morte**, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre **et les autres coureurs retournent à leurs buts.**

d) Retour au jeu :

Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position, sauf à la position de lanceur si celui-ci a déjà lancé.

### 103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR (DIVISION MOUSTIQUE À SENIOR)

- a) Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur durant sa présence au bâton, à moins qu'une des exceptions suivantes ne s'applique, permettant au frappeur de quitter le rectangle du frappeur sans lui permettre de quitter le cercle entourant l'aire du marbre :
- i) Le frappeur s'élançait sur un lancer ;
  - ii) Le frappeur est forcé de quitter le rectangle par un lancer ;
  - iii) Un membre d'une des 2 équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;
  - iv) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;
  - v) Le frappeur tente un amorti ;
  - vi) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;
  - vii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou
  - viii) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.
- Nonobstant l'article 6.02(c) Baseball Canada, si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai à la partie et qu'aucune des exceptions décrites à l'article 103.15 (a – i à viii) ne s'applique, l'arbitre doit d'abord inviter le frappeur à regagner le rectangle. La balle demeure en jeu. L'arbitre doit déclarer des prises additionnelles, sans qu'un lancer ne soit effectué, si le frappeur demeure à l'extérieur du rectangle du frappeur causant un retard additionnel à la rencontre.
- b) Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si un arrêt du jeu est appelé pour :
- (i) faire une substitution ; ou
  - (ii) une conférence par une des 2 équipes.

### 103.16 - COUREUR DÉSIGNÉ OU DE COURTOISIE

Aucun coureur de courtoisie n'est permis pour le receveur. Dans le cas où le coureur de courtoisie est utilisé par erreur, la situation doit être corrigée lorsque constatée, sans autre sanction.

### 103.17 - LANCEUR DE DÉCISION

Un lanceur débutant reçoit le crédit d'une partie gagnée à condition d'avoir lancé au moins 3 manches complètes dans les parties de 6 manches et de 4 manches complètes dans les parties de 7 manches et que son équipe, non seulement soit en avance au moment où il quitte la partie, mais conserve cette avance pour le reste de la partie.

### 103.18 - POSITION DES COUSSINS

Une balle qui touche un but (ancré) est une bonne balle.

### 103.19 - PLÂTRE

Un joueur qui porte un plâtre ou un appareil qui a la même fonction ne peut prendre part au jeu.

### 103.20 - ABRIS DU MARQUEUR

L'organisation ou l'équipe locale a l'obligation de céder au marqueur officiel l'abri qui lui est réservé dès son arrivée au terrain. Outre le marqueur officiel, cet abri sert à l'annonceur maison, au préposé au tableau d'affichage (si c'est le cas) et au préposé à la musique (si c'est le cas) si l'espace disponible permet l'admission, dans l'ordre, de ces personnes. Le marqueur officiel peut refuser la présence de toute autre personne qui s'y trouve et faire rapport de tout refus d'obtempérer à sa demande de quitter l'abri.

### 103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A ET B

Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres, sauf dans le cas d'un dépôt de protêt ou d'une substitution. Autrement, il est expulsé de la partie en vertu de l'article 55.1 – Suspension automatique.

### 103.22 - FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Pour les divisions Midget AA, Junior et Senior, le règlement du « frappeur désigné pour le lanceur » est permis.

### 103.23 - RÈGLE DES 90 SECONDES

**Dans le but de rendre le jeu encore plus dynamique, Baseball Québec introduit dans sa réglementation la règle des 90 secondes.**

**Toutes les équipes de classes B, A et AA de divisions Atome à Sénior doivent effectuer leurs changements défensifs/offensifs et offensifs/défensifs en 90 secondes ou moins.**

**À chaque demi-manche, à compter du dernier retrait jusqu'à l'appel « Au jeu » par l'officiel, la règle des 90 secondes s'applique.**

**Les arbitres, marqueurs, administrateurs, entraîneurs et joueurs sont tous conviés à adhérer à ce principe pour rendre le baseball encore plus vivant.**

**Ceci est un principe de jeu, une façon de faire, voire même une philosophie de jeu. C'est une adhésion volontaire, il n'y a aucune sanction rattachée à ce principe de jeu, mais assurons-nous tous de son application.**



## 104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS

### 104.1 - DIVISION ATOME

- a) La distance entre les buts est de 60 pieds, 18,29 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;
  - c) la clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 150 pieds, 46 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture des champs extérieurs (centre) est idéalement à 175 pieds, 54 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

### 104.2 - DIVISION MOUSTIQUE

- a) La distance entre les buts est de 60 pieds ou 18,29 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;
  - c) la clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 180 pieds, 55 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture des champs extérieurs (centre) est idéalement à 205 pieds, 63 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

### 104.3 - DIVISION PEE-WEE

- a) La distance entre les buts est de 70 pieds, 21,34 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 48 pieds, 14,63 mètres;
  - c) la clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 210 pieds, 64 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture des champs extérieurs (centre) est idéalement à 240 pieds, 73 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

### 104.4 - DIVISION BANTAM

- a) La distance entre les buts est de 80 pieds, 24,38 mètres;
  - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 54 pieds, 16,46 mètres;
  - c) la clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 275 pieds, 84 mètres de la pointe du marbre;
  - d) la clôture des champs extérieurs (centre) est idéalement à 305 pieds, 93 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 15 mars 2009)

### 104.5 - DIVISIONS MIDGET, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

- a) La distance entre les buts est de 90 pieds, 27,43 mètres;
- b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 60 pieds et 6 pouces, 18,44 mètres;
- c) la clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 320 pieds, 98 mètres de la pointe du marbre;
- d) la clôture des champs extérieurs (centre) est idéalement à 360 pieds, 110 mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

### 104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE

Aucun protêt ne peut être fait sur les dimensions ou distances des clôtures du champ extérieur.

## 105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION ATOME

### 105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

#### 105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES

La distance entre le marbre et le lance-balles est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

#### 105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES

*Note : Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse et le réglage de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques, nonobstant le type de lance-balles utilisé: lance balle à roulette (pneu), lance balle à propulsion (Zooka), lance-balle mécanique (catapulte).*

*Le réglage du lance-balles peut être effectué à tout moment, donc nul besoin d'attendre la fin d'une manche. Rappelez-vous que le rôle du lance-balle est de continuellement lancer des prises aux frappeurs.*

#### Atome A :

La vitesse doit être entre 42 et 44 MPH.

Lors du championnat provincial Atome A, le lance-balle à roulette sera utilisé.

#### Atome B :

La vitesse doit être entre 37 et 39 MPH.

#### 105.2.3 - TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES

Un rayon de 10 pieds à partir de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée provenant du lance-balle ou du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce territoire est considéré fausse-balle.

#### 105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de 18 pieds ou 5,56 mètres de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

#### 105.2.5 - LANCE-BALLES

Le lance-balles **doit** être opéré par un **entraîneur de l'équipe en offensive**.

### 105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE

#### 105.3.1 - JOUEURS

##### Classe A :

En saison, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

En tournoi et championnat, 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

##### Classe B :

En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive; un maximum de 2 joueurs à la position de lanceur et les autres joueurs placés à l'intérieur du territoire des bonnes balles.

On permet la présence d'un (1) entraîneur **de l'équipe en défensive** sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs en défensive. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relai, la balle demeure au jeu.

#### 105.3.2 - LANCEUR

Un (1) joueur est obligatoirement placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur, même lorsque le t-ball est utilisé. Il doit porter un casque protecteur à 2 oreilles, avoir un pied posé sur le monticule et l'autre sur le gazon. S'il n'y a pas de gazon, on délimite le monticule à l'aide d'un cercle.

#### 105.3.3 - RECEVEUR (CLASSE A)

Il occupe sa position derrière le frappeur, il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.

#### 105.3.4 - SUBSTITUT ET ROTATION

Les autres joueurs, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2<sup>e</sup> manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.

### 105.4 - OFFENSIVE

#### 105.4.1 - ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

- i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
- ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- iii) si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
- iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

#### 105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE

##### Classe A :

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits; ou

une demi-manche défensive se termine lorsque 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

##### Classe B :

Une demi-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton. Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6<sup>e</sup> frappeur s'amène au bâton.

#### 105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS

##### Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lance-balle si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élanche alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

##### Atome A :

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 5 lancers. À partir du 5<sup>e</sup> lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

##### Atome B :

La règle du retrait sur 3 prises n'est pas en application. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3<sup>e</sup> lancer, toute fausse-balle entraînera un autre lancer du lance-balle. Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élanche à partir d'un t-ball et ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but.

Le frappeur peut prendre jusqu'à 2 élan sur le t-ball. Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle lors de son 2<sup>e</sup> élan.

## 105.5 - DURÉE DE LA PARTIE

- a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis, autrement la partie est perdue par forfait.

## 105.6 - RÈGLES DE JEU

### 105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS

**Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée.** S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

### 105.6.2 - VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

### 105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

#### **Atome A :**

**Lors d'un coup frappé, le jeu prend fin au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Si une erreur est commise au cours de ce jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut être accordé. Dans tous les cas de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.**

**Note: Est considéré joueur d'avant-champ tous les joueurs jouant à la défensive à l'exception de ceux qui évoluent à la position de voltigeur.**

#### **Atome B :**

**Lors d'un coup frappé provenant du lance-balle, le jeu prend fin au moment qu'un joueur défensif est en possession de la balle. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur et les coureurs sont limités à un (1) seul but.**

**Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.**

### 105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE

Lorsqu'une balle frappée touche le lance-balles ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.

### 105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE

La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

### 105.6.6 - COUP RETENU

Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

## 106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE ET PEE-WEE

### DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSE B

#### 106.1 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE

- a) Le vol de but n'est pas permis. **Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée.** S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.
- b) Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.
- c) Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.
- d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

**Note : L'application d'une règle de jeu (Baseball Canada) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.**

#### 106.2 - BUT SUR BALLES

Aucun but sur balle n'est alloué.

- a) Lorsque l'arbitre appelle une 4<sup>e</sup> balle, un entraîneur de l'équipe offensive prend **rapidement** place au monticule, à la plaque Moustique et effectue un maximum de 3 lancers supplémentaires.
- b) **L'entraîneur peut se positionner debout ou un genou au sol, le lancer effectué vers le marbre peut être par-dessus l'épaule ou par en dessous (toss).**
- c) **L'arbitre juge les lancers de l'entraîneur.** Le compte de prises accumulées demeure, le joueur sera déclaré retiré s'il s'élanche pour une 3<sup>e</sup> prise **ou suite à une 3<sup>e</sup> prise jugée par l'arbitre.**
- d) Le joueur ne peut être retiré sur une fausse balle.
- e) **Le joueur occupant la position de lanceur doit demeurer à sa position, un pied posé dans le cercle du monticule.**

- Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.
- Si le frappeur est atteint par l'entraîneur, la balle est morte, ce lancer est déclaré erratique et n'est pas comptabilisé. Le frappeur doit poursuivre sa présence au bâton.

#### 106.3 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La balle est morte, le frappeur est retiré automatiquement.

#### 106.4 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

### **DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSE AA – A ET PEE-WEE CLASSE B**

#### 106.5 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, COUP RETENU ET CHANDELLE INTÉRIEURE

- Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retiré. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.
- Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.
- Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte, une prise appelée au frappeur.
- La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

*Note : L'application d'une règle de jeu (Baseball Canada) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.*

#### 106.6 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est au jeu et s'il y a des coureurs sur les buts, ils ont le droit d'avancer à leurs risques sauf au marbre et lors des situations décrites à 103.14c.

#### 106.7 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

### **DIVISION PEE-WEE CLASSE AA ET A**

#### 106.8 - COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS

Tous les coureurs peuvent quitter leur but. Tous les coureurs sont soumis aux règles de jeu du baseball en ce qui concerne leur participation au jeu (Baseball Canada 7.00).

#### 106.9 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada).

#### 106.10 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

La règle de jeu s'applique (Baseball Canada).

### **DIVISIONS MOUSTIQUE, PEE-WEE**

#### 106.11 - DURÉE DES PARTIES

- Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis, autrement la partie est perdue par forfait.

#### 106.12 - DIVISION MOUSTIQUE - LANCEUR

- VISITES :  
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur.
- QUITTER LE MONTICULE :  
Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.
- BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS (Non applicable au Moustique B) :  
Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. On doit comptabiliser 4 lancers à la fiche du lanceur.
- RESTRICTION :
  - Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
  - Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
  - Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 2 manches dans une journée;

ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 4 manches dans une semaine (7 jours consécutifs).

Mois de JUILLET et AOÛT

iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;

iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une semaine (7 jours consécutifs).

*Note : Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours.*

Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

i) Un lanceur qui effectue entre 36 et 50 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;

ii) Un lanceur qui effectue entre 51 et 60 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;

iii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;

iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (35, 50 et 60 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de gérer le cumulatif de lancers et d'aviser les officiels que son lanceur est retiré du monticule au terme du frappeur face auquel il a atteint le maximum de lancer permis pour une étape. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.

v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 35<sup>e</sup> lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.

vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (75 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.

vii) Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3<sup>e</sup> journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 36 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer le maximum de 75 lancers pour cette journée. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.

viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.

ix) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

106.13 - DIVISION PEE-WEE - LANCEUR

a) VISITES :

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur.

b) QUITTER LE MONTICULE :

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :

Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. On doit comptabiliser 4 lancers à la fiche du lanceur.

d) RESTRICTION :

i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.

ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;

iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;

ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une semaine (7 jours consécutifs).

Mois de JUILLET et AOÛT

iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 4 manches dans une journée;

iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 8 manches dans une semaine (7 jours consécutifs).

*Note : Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours.*

Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

- i) Un lanceur qui effectue entre 41 et 55 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 56 et 70 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 71 et 85 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (40, 55 et 70 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de gérer le cumulatif de lancers et d'aviser les officiels que son lanceur est retiré du monticule au terme du frappeur face auquel il a atteint le maximum de lancer permis pour une étape. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 40<sup>e</sup> lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (85 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3<sup>e</sup> journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 41 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer le maximum de 85 lancers pour cette journée. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
- viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

106.14 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

**107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION BANTAM**

107.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis, autrement la partie est perdue par forfait.

107.2 - LANCEURS

- a) VISITES :  
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur.
- b) QUITTER LE MONTICULE :  
Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.
- c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :  
Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. On doit comptabiliser 4 lancers à la fiche du lanceur.
- d) RESTRICTION :
  - i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
  - ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
  - iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :
  - i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
  - ii) Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
  - iii) Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
  - iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
  - v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :
  - i) Un lanceur qui effectue entre 46 et 60 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
  - ii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
  - iii) Un lanceur qui effectue entre 76 et 90 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;

- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (45, 60 et 75 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de gérer le cumulatif de lancers et d'aviser les officiels que son lanceur est retiré du monticule au terme du frappeur face auquel il a atteint le maximum de lancer permis pour une étape. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 45<sup>e</sup> lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (90 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3<sup>e</sup> journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 46 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer le maximum de 90 lancers pour cette journée. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
- viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

## 108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION MIDGET

### 108.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis, autrement la partie est perdue par forfait.

### 108.2 - LANCEUR

- a) VISITES :  
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur.
- b) QUITTER LE MONTICULE :  
Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.
- c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :  
Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. On doit comptabiliser 4 lancers à la fiche du lanceur.
- d) RESTRICTION :
  - i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
  - ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
  - iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :
  - i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
  - ii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
  - iii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
  - iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
  - v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (tournois – championnats) :
  - i) Un lanceur qui effectue entre 51 et 65 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
  - ii) Un lanceur qui effectue entre 66 et 80 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
  - iii) Un lanceur qui effectue entre 81 et 100 lancers dans une journée doit avoir 3 journées de repos;
  - iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (50, 65 et 80 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de gérer le cumulatif de lancers et d'aviser les officiels que son lanceur est retiré du monticule au terme du frappeur face auquel il a atteint le maximum de lancer permis pour une étape. Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.

- v) Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 50<sup>e</sup> lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (100 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3<sup>e</sup> journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 51 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer le maximum de 100 lancers pour cette journée. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
- viii) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
- ix) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

## 109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

### 109.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Dans les divisions Junior, Junior Élite et Senior, toutes les parties sont de 7 ou 9 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, dans les 2 cas, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis, autrement la partie est perdue par forfait.

### 109.2 - LANCEURS

Un lanceur retiré de sa position suite à une 2<sup>e</sup> visite au monticule dans la même manche peut évoluer à une autre position, sauf à la position de lanceur. Les autres articles relatifs à 8.06 s'appliquent (BCAN)

## 110 - RÈGLEMENT DU LANCEUR

### 110.1 - TABLEAU

#### Saison régulière

Division	Maximum / jour	2 jours de repos	3 jours de repos
Moustique	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (juillet-Août)	À la division Moustique, un lanceur est limité à 4 manches (MAI et JUIN) et 6 manches (JUILLET et AOÛT) par semaine - (7 jours consécutifs)	
Pee-Wee	<b>3 manches (Mai-Juin)</b> <b>4 manches (juillet-Août)</b>	<b>À la division Pee-Wee, un lanceur est limité à 6 manches (MAI et JUIN) et 8 manches (JUILLET et AOÛT) par semaine - (7 jours consécutifs)</b>	
Bantam	7 manches	plus de 3 manches / partie ou plus de 3 manches / journée	7 manches
Midget	7 manches	plus de 4 manches / partie ou plus de 4 manches / journée	7 manches

#### Tournoi – Championnat

Division	Aucun repos	1 journée de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
Moustique	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers
Pee-Wee	1-40 lancers	41-55 lancers	56-70 lancers	71-85 lancers
Bantam	1-45 lancers	46-60 lancers	61-75 lancers	76-90 lancers
Midget	1-50 lancers	51-65 lancers	66-80 lancers	81-100 lancers

*Note : Tout joueur réserviste provenant de la division inférieure qui évolue à titre de lanceur lors d'une partie de tournoi ou de championnat est assujéti à la règle du lanceur dans la division où il est réserviste.*

### 110.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

1<sup>ère</sup> infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour une partie.

2<sup>e</sup> infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour 3 parties.

3<sup>e</sup> infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité provincial des règlements.

*Note : Un lanceur qui évolue ensuite à titre de receveur lors d'une même journée doit être remplacé immédiatement au moment de la découverte de l'infraction. Toute action effectuée par ce joueur demeure valide, mais le joueur doit être remplacé par un joueur éligible à évoluer à cette position. Aucune autre sanction subséquente ne doit être attribuée.*



## INTERPRÉTATIONS DES RÈGLEMENTS DU JEU

### A – VOL DU MARBRE

2 retraits, un coureur au 3<sup>e</sup> but et un compte de 3 balles 2 prises sur le frappeur. Le coureur s'élanche vers le marbre au moment où le lanceur commence sa motion complète. Le lanceur prend son temps, continue sa motion et lance. Cependant, le coureur est presque rendu au marbre. Il y glisse et, au jugement de l'arbitre, touche au marbre avant que le lancer n'atteigne la zone des prises. L'arbitre juge le lancer comme étant une 3<sup>e</sup> prise, retirant ainsi le frappeur. L'arbitre accorde le point et la demi-manche est terminée.

Question: Le point est-il valide?

Réponse: Non.

Interprétation: Règle de jeu 4.09 (a) avec références aux règles de jeu 6.05 (n) et 7.12. La règle de jeu 4.09 (a) indique clairement qu'aucun point ne peut être marqué sur un jeu où le troisième retrait est effectué:

- sur le frappeur-coureur avant qu'il n'atteigne le 1<sup>er</sup> but;

- lors d'un jeu forcé;

Le fait que le coureur ait touché au marbre avant la 3<sup>e</sup> prise ne change pas la situation, car le jeu est considéré avoir débuté avec le lancer.

### B - LE LANCEUR PORTE UN GANT DE GOLF SUR SA MAIN.

Question: Est-il permis de le faire ?

Réponse: Non.

Interprétation: Règle de jeu 8.02 a 6

Cette règle de jeu empêche un lanceur de faire quoi que ce soit à la balle autre que de la frotter à mains nues. L'expression « mains nues » indique clairement que le lanceur ne peut rien avoir dans ou sur ses mains. La règle 3.02 appuie cette règle de jeu. Évidemment, ceci empêche un lanceur de porter des bagues, pansements ou tout autre objet. Le port de poignets-tampons (wrist bands) est aussi exclu parce que leur utilisation a pour effet d'accumuler la sueur, ce qui a pour effet de faciliter l'utilisation de la balle mouillée.

### C – LES MANCHES BLANCHES POUR LE LANCEUR

Question: Est-il permis d'en porter?

Réponse: Oui.

Interprétation: Aucune règle de jeu n'empêche le port d'un chandail avec des manches blanches pour un lanceur ou tout autre joueur. Cependant, la règle de jeu 1.11 (a) stipule que tous les joueurs doivent porter un uniforme identique. Il n'est pas obligatoire que les joueurs portent le chandail (sous-vêtement) en tout temps, mais le chandail porté doit être celui qui est habituellement porté par l'équipe.

### D – LES PARTIES DE DIVISIONS MINEURES OÙ LES COUREURS NE PEUVENT PRENDRE D'AVANCE SUR LES BUTS

Interprétation: Lorsqu'un coureur a avancé d'un ou plusieurs buts et est obligé d'y retourner ou si le frappeur-coureur a dépassé le 1<sup>er</sup> but, l'arbitre ne devra pas tenir compte du lanceur qui se dépêche à reprendre sa place sur la plaque dans le but de prendre le coureur en faute parce qu'il n'est pas sur son but. Le jeu doit être complètement terminé avant que le lanceur puisse se voir accorder le privilège de l'application de cette règle.

### E – LIBRE

### F – LA BALLE QUI SE LOGE DANS LE MASQUE DE L'ARBITRE

Un coureur au 1<sup>er</sup> but, un (1) retrait, deux (2) balles, deux (2) prises au frappeur. Le frappeur s'élanche et manque la balle pour une troisième prise, mais la balle se loge solidement dans le masque de l'arbitre.

Questions: Le frappeur est-il retiré?

Le frappeur a-t-il droit au 1<sup>er</sup> but?

#### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le frappeur est retiré et on accorde le deuxième but au coureur. La règle 5.09 (g) accorde le premier but seulement dans les cas où le frappeur pourrait régulièrement tenter de s'y rendre lorsque le receveur n'attrape pas la troisième prise.

### G – RETOUCHER À UN BUT ALORS QUE LA BALLE EST MORTE

Le coureur au 1<sup>er</sup> but tente de voler le 2<sup>e</sup> but sur le lancer. Sur ce jeu, le frappeur frappe la balle au champ extérieur. Au moment où la balle est attrapée par le voltigeur, le coureur est en direction du 3<sup>e</sup> but. Le relais du voltigeur aboutit dans l'abri des joueurs avant même que le coureur n'ait retouché le 2<sup>e</sup> but dans sa tentative de revenir à son but initial.

Questions: Quel but accorde-t-on au coureur?

Doit-il retoucher au 1<sup>er</sup> but avant de se rendre au but qui lui a été accordé?

Peut-il toucher et retoucher à un (des) but(s) alors que la balle est morte?

#### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le coureur se voit accorder le troisième but, mais le coureur doit retoucher au premier but sans quoi la défensive pourra faire appel. Le coureur peut donc toucher et retoucher tous les buts pendant que la balle est morte.

## H – BUTS ACCORDÉS SUITE À UN RELAIS HORS LIMITES ET SANS RETOUCHER

Le coureur au 1<sup>er</sup> but se met en course sur le lancer. Le coureur a dépassé le 2<sup>e</sup> but et est à mi-chemin vers le 3<sup>e</sup> but au moment où le coup en flèche du frappeur est attrapé par le voltigeur de centre. Le coureur fait un effort pour revenir au 1<sup>er</sup> but et se trouve encore entre le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> but au moment où le relais erratique du voltigeur de centre passe le 1er but et se rend hors limites.

Question: Doit-on accorder le marbre ou le 3<sup>e</sup> but au coureur?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Du fait que la balle a été captée en vol, C1 n'a jamais régulièrement atteint le 2e coussin même s'il l'avait touché et l'avait dépassé. Deux buts lui sont accordés, non pas de sa position sur les buts au moment du relais, mais à partir du dernier but régulièrement occupé soit, dans ce cas, le 1<sup>er</sup> but. On lui accorde donc le 3<sup>e</sup> but. Cependant, pour régulariser cette attribution, le coureur doit se soumettre à la règle 7.10 (b) régissant les coureurs lorsque la balle est morte. Il doit donc retoucher au 2<sup>e</sup> but, retoucher au 1er but, toucher le 2<sup>e</sup> but puis se rendre et toucher au 3<sup>e</sup> but.

Mais, lors du jeu, si le coureur touche tout de suite le 3<sup>e</sup> but (considéré comme le but suivant dans ce jeu alors que normalement ce serait le 2<sup>e</sup> but pour C1), il ne lui sera pas permis de revenir toucher (au 2<sup>e</sup> et au 1<sup>er</sup>) pendant que la balle est morte.

## I – APPEL EFFECTUÉ PAR LE LANCEUR À UN BUT INOCCUPÉ

Suite à une balle frappée, C1 se rend au 3<sup>e</sup> but, mais néglige de toucher au 2<sup>e</sup> but. Le frappeur-coureur se rend au 1<sup>er</sup> but et y demeure. De sa plaque, le lanceur tire au 2<sup>e</sup> but dans le but de faire un jeu d'appel.

Question: S'agit-il d'un jeu régulier?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le geste du lanceur est régulier. Il n'y a donc pas de feinte irrégulière.

## J – LE TROISIÈME RETRAIT EST OU N'EST PAS UN JEU FORCÉ

Dans la 2<sup>e</sup> moitié de la 9e manche avec deux retraits, les buts sont remplis alors que le pointage est égal. Le frappeur réussit un simple au champ centre. Chacun des coureurs touche au prochain but sauf le coureur du 1<sup>er</sup> but qui, croyant que le simple met automatiquement fin à la partie, coupe à travers le champ intérieur pour se rendre à son abri des joueurs sans toucher au 2<sup>e</sup> but. L'équipe à la défensive exécute alors un appel au 2<sup>e</sup> but.

Questions: Le fait que le coureur soit déclaré retiré annule-t-il le point gagnant?

Est-ce que la partie est terminée en raison du fait que le coureur au 3<sup>e</sup> but touche au marbre et que le frappeur-coureur touche au 1<sup>er</sup> but?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le coureur est retiré sur appel pour avoir négligé de toucher au 2e but. L'appel dans ce cas devient un 3e retrait forcé, car le joueur n'a pas touché au but auquel il était forcé d'avancer. Ce 3e retrait étant forcé, aucun point ne peut être marqué et la partie continue avec un pointage égal. L'expression «tout autre jeu» de l'article 4.09 (b) se réfère à un jeu avec les buts remplis où le 1<sup>er</sup> but est accordé au frappeur forçant ainsi le coureur au 3<sup>e</sup> à avancer au marbre (but sur balles, frappeur atteint par un lancer, une interférence du receveur). Cette phrase ne s'applique pas à une situation où les coureurs doivent précéder la balle au prochain but.

## K – INTERFÉRENCE DE L'ARBITRE SUR UNE PRISE À CONTRE-PIED

Un coureur au 1<sup>er</sup> but, un (1) retrait. Suite au lancer, le receveur tente de prendre le coureur à contre-pied au 1er but. En prenant son élan, le receveur touche au masque de l'arbitre ce qui fait que son tir est erratique et que la balle se retrouve le long de la ligne du champ droit. Le coureur avance sur ce jeu jusqu'au 3<sup>e</sup> but.

Questions: Permet-on au jeu de demeurer tel quel?

Est-ce que le coureur doit être ramené au 1<sup>er</sup> but en raison de l'interférence de l'arbitre?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

L'interférence de l'arbitre devrait être reconnue et le coureur renvoyé au premier but même si effectivement, le relais du receveur n'avait pas pour but d'empêcher un vol de but.

## L – JEUX « AVANT/APRÈS » (« TIME PLAY »)

Un coureur au 1er but, deux (2) retraits. Le pointage est égal à 5-5 en fin de 9e manche. Le frappeur frappe la balle à l'extérieur du terrain. Le coureur du 1<sup>er</sup> but dépasse le 2<sup>e</sup> but et se dirige vers l'abri des joueurs ou encore, se fait lui-même dépasser entre le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> but par le frappeur-coureur. Dans les deux cas, le troisième retrait survient avant que l'un ou l'autre des coureurs ne marque.

Questions: Est-ce que la partie se poursuit en 10<sup>e</sup> manche avec un pointage de 5-5?

Permet-on au point gagnant de marquer pour mettre fin à la partie avec un pointage de 6-5 en faveur de l'équipe qui reçoit?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Avec deux retraits, les deux situations sont des jeux où il faut se poser la question «avant/après?» («time play» en anglais). Il ne s'agit pas de jeux forcés. Dans les deux cas, aucun point n'est valide; la partie se poursuit avec un pointage égal de 5-5. Avec moins de deux retraits dans les deux cas, on permet à un point d'être marqué et l'équipe locale gagne par le pointage de 6-5.

## M – L'ÉLAN ARRIÈRE DU FRAPPEUR – Y A-T-IL INTERFÉRENCE OU NON ?

Un retrait, compte de 3-2 sur le frappeur, C1 est en course sur le lancer. Le frappeur s'élançait, mais manque la balle pour une 3e prise. Cependant, dans son élan arrière (retour), il déloge la balle de la mitaine du receveur empêchant ce dernier de faire un jeu.

Questions: Est-ce que le coureur devrait être déclaré retiré en raison de l'interférence du frappeur?  
Est-ce que le frappeur devrait être déclaré retiré sur trois prises, le jeu arrêté et le coureur ramené au 1<sup>er</sup> but?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Le frappeur est déclaré retiré sur trois prises, la balle est morte, le coureur doit revenir au premier but et il y a maintenant deux retraits.

## N – INTERFÉRENCE SUR LE PREMIER JEU SUITE AU COUP DE BÂTON

Les buts sont remplis, aucun retrait. Le frappeur frappe la balle au sol vers le 3e but. Le joueur de 3e but tire la balle au marbre pour le retrait forcé de C3 au marbre. Par la suite, le receveur tire la balle vers le 1<sup>er</sup> but pour tenter de retirer le frappeur-coureur, mais ce dernier est frappé par le relais alors qu'il se trouve à l'extérieur du corridor de trois pieds et est déclaré retiré. Au moment de l'interférence, C1 se trouve au 2<sup>e</sup> but et C2 est au 3<sup>e</sup> but.

Questions: Permet-on à C1 et C2 de demeurer aux 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> buts respectivement?  
Est-ce que les coureurs doivent retourner à leurs buts initiaux?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Comme l'interférence du frappeur-coureur n'était pas le premier jeu suivant le coup de bâton, les autres coureurs retournent au but occupé au moment de l'interférence. Dans ce cas, C3 est retiré sur le jeu forcé au marbre, C2 et C1 demeurent aux 3e et 2e buts respectivement et le frappeur-coureur est retiré en raison de l'interférence. Le jeu reprend avec deux retraits.

## O – LE JEU FORCÉ EST-IL ÉLIMINÉ ?

Les buts sont remplis avec 1 retrait. Le frappeur cogne un roulant à l'arrêt-court, qui retire C1 au deuxième but. Son relais au premier pour retirer le frappeur-coureur est trop tard. Pendant ce temps, C3 croise le marbre; C2 avance également jusqu'au marbre, mais il ne touche pas au troisième but.

Question: Quand la défensive fait appel de l'infraction au troisième but, est-ce que le retrait est forcé ou non, annulant ainsi le point de C3 au marbre?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Toute la question réside dans cette phrase: est-ce que C2 a manqué le troisième but avant que C1 soit retiré?

Si la réponse est oui : le retrait forcé est en vigueur au moment de l'infraction de sorte que le point est annulé.

Si la réponse est non : le point compte.

*(Dans ce genre de jeu, fort probablement que la réponse sera oui. Mais il existe une possibilité que l'autre situation arrive.)*

## P – OBSTRUCTION – LE COUREUR N'A AUCUNE CHANCE D'ÊTRE SAUF

Le frappeur frappe une courte chandelle le long de la ligne du 1<sup>er</sup> but et en avant de celui-ci. Le joueur de 1<sup>er</sup> but est solidement installé sous la balle lorsque le lanceur commet une obstruction contre le FC se rendant au 1<sup>er</sup> but. Suite à l'obstruction, le joueur de 1<sup>er</sup> but complète facilement l'attrapé.

Question: Doit-on accorder le 1<sup>er</sup> but au FC par suite de l'obstruction?

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Bien que l'interprétation littérale de la règle 7.06 (a) semble exiger que l'arbitre accorde le 1<sup>er</sup> but au FC, il devrait dans le cas présent être déclaré retiré. Même si la règle 7.06 (a) ne le spécifie pas, elle doit être interprétée de façon à s'appliquer aux situations où le coureur possède une chance raisonnable d'arriver régulièrement au but avant la balle et d'être sauf.

## Q – LIBRE

## R – INTERFÉRENCE DU COUREUR AVEC UN JEU AU DEUXIÈME BUT

C1. Le frappeur cogne un roulant à l'arrêt-court, qui capte la balle et relaié au joueur de 2<sup>e</sup> but. Le relais au joueur de 2<sup>e</sup> but l'amène un peu à côté du coussin. C1 est sauf au 2<sup>e</sup> but. Mais pour aider le F-C, C1 glisse hors de la ligne de but et fauche le joueur de 2<sup>e</sup> but qui était en mouvement pour relayer la balle au 1<sup>er</sup> but. Le joueur de 2<sup>e</sup> but est incapable de compléter son relais.

### INTERPRÉTATION APPROUVÉE

Les deux coureurs sont retirés même si C1 n'a pas été retiré au 2<sup>e</sup> but, son geste est considéré comme une interférence dans le but de permettre au FC d'atteindre le 1<sup>er</sup> but. Le but de cette interprétation est d'empêcher le coureur de pratiquer une glissade antisportive et dangereuse.

## S – OBSTRUCTION AVANT LE 1ER BUT.

Sur un ballon frappé sur la ligne du champ droit et avec un coureur au 3e but, le frappeur-coureur subit une obstruction lors de sa course vers le 1<sup>er</sup> but. Le voltigeur de droite attrape la balle alors que C3 retouche son but pour marquer.

INTERPRÉTATION: Comme le frappeur est retiré sur un ballon et qu'il n'aurait pas atteint le 1er but en étant sauf, le frappeur est déclaré retiré et le jeu continue sans référence à l'obstruction.

#### T – COUREUR VOLANT UN BUT SUR UNE 4E BALLE:

Avec un coureur au 1er but et un compte de 3-1 au frappeur, le coureur tente de voler le 2e but sur le lancer et l'arbitre déclare le coureur retiré. Une 4<sup>e</sup> balle est appelée au frappeur. Le coureur, ayant été déclaré retiré, est alors hors du but et touché à nouveau.

INTERPRÉTATION: Parce que le coureur a droit au 2e but suite à une 4e balle et qu'il est déclaré retiré par erreur, l'arbitre demande un temps d'arrêt et place le coureur au 2<sup>e</sup> but.

#### U – SUBSTITUTIONS MULTIPLES IMPLIQUANT LE FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Le lanceur est retiré du monticule et il joue maintenant à l'arrêt-court, le nouveau lanceur entre dans la partie à partir de l'enclos des releveurs.

INTERPRÉTATION: Ceci est une substitution multiple et le gérant peut choisir où il veut que ses joueurs frappent. Si le gérant ne le spécifie pas, le nouveau lanceur frappera à la place occupée par le frappeur désigné.

#### V – OBSTRUCTION AVEC ACTION CONTINUE

Buts remplis, le frappeur frappe un double et C3 et C2 marquent. C1 subit une obstruction en contournant le 3e but et est retiré au marbre. Le frappeur, sur le lancer au marbre, tente de se rendre au 3<sup>e</sup> but et est déclaré retiré.

INTERPRÉTATION: Sur une obstruction, la balle est morte lorsque le jeu est fait sur le coureur ayant subi l'obstruction. Donc, lorsque le coureur se fait retirer au marbre, le temps d'arrêt est appelé, le coureur est déclaré sauf sur l'obstruction et le frappeur retourne au 2e but.

#### W – FEINTE IRRÉGULIÈRE SUIVIE D'UN RELAIS

C1 vole le 2e but. Le lanceur commet une feinte irrégulière en lançant au premier but. Le joueur de 1<sup>er</sup> but attrape la balle et la lance au joueur d'arrêt-court qui touche le coureur qui dépasse le 2e but en glissant.

INTERPRÉTATION: Une feinte irrégulière est appelée et comme le joueur de 1er but a attrapé la balle (et non un mauvais lancer tel qu'indiqué sous le règlement approuvé de la sanction), un temps d'arrêt est appelé et le coureur se voit accorder le 2<sup>e</sup> but.

#### X – INTERFÉRENCE DU RECEVEUR AVEC C3 QUI VOLE LE MARBRE

1 retrait avec coureurs au 2e et 3e buts. C3 tente de voler le marbre, C2 demeure au 2e but. Le receveur interfère avec le frappeur et une fausse balle est frappée.

INTERPRÉTATION: La feinte irrégulière est appliquée. Tous les coureurs avancent d'un but et le frappeur se voit accorder le 1<sup>er</sup> but sur l'interférence du receveur.

#### Y – JEU / TENTATIVE DE JEU

INTERPRÉTATION: Un jeu ou une tentative de jeu doivent être définis selon l'une des cinq situations suivantes:

- > Toucher ou tentative de toucher un coureur pour le retirer
- > Toucher ou tentative de toucher un but
- > Lancer d'un autre joueur défensif dans la tentative d'avoir un retrait
- > Souricière
- > Feinte irrégulière

#### Z – JOUEUR ENTRAÎNEUR ET VISITES AU MONTICULE

INTERPRÉTATION: Un joueur entraîneur est la personne désignée par l'équipe et est reconnu selon les exigences de l'alignement.

- 1) Un joueur (ou joueur entraîneur) peut visiter un lanceur avec la permission de l'arbitre qu'un temps d'arrêt soit donné ou non. Ceci ne sera pas considéré comme une visite au monticule.
- 2) Un joueur entraîneur qui quitte sa position pour parler au lanceur, qu'un temps mort soit accordé ou non, est sujet aux mêmes règlements qu'un entraîneur non joueur. Donc, une visite sera créditée au lanceur.

# FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.

## EXTRAIT DES RÈGLEMENTS DE SÉCURITÉ

### AVIS AUX MEMBRES

Les articles suivants sont tirés de la *Loi sur la sécurité dans les sports* (L.R.Q., c.S-3.1) et s'appliquent au présent règlement.

Décision	29.	Une fédération d'organismes sportifs ou un organisme sportif non affilié à une fédération doit, après avoir rendu une décision conformément à son règlement de sécurité, en transmettre copie, par courrier recommandé ou certifié, à la personne visée dans un délai de dix jours à compter de la date de cette décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre dans les 30 jours de sa réception.  <u>1979, c. 86, a. 29;</u> <u>1988, c. 26, a. 12.</u>
Ordonnance	29.1	Le ministre peut ordonner à un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération de respecter le règlement de sécurité de cette fédération ou de cet organisme lorsque cette fédération ou cet organisme omet de le faire respecter.  <u>1988, c. 26, a. 13.</u>
Infraction et peine	60.	Un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération qui refuse d'obéir à une ordonnance du ministre rendue en vertu de l'article 29.1 commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 100 \$ à 5 000 \$.  <u>1988, c.26, a. 23.</u>
Infraction et peine	61.	En plus de toute autre sanction qui peut être prévue dans les statuts ou règlements d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération dont le ministre a approuvé le règlement de sécurité, une personne qui ne respecte pas une décision rendue par cette fédération ou cet organisme, en application de ce règlement, commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 50 \$ à 500 \$.  <u>1979, c. 86, a. 61.</u>

### INTERPRÉTATION

Dans le présent règlement, on entend par :

« Baseball Canada » :	la Fédération Canadienne de Baseball Amateur.
« Fédération » :	la Fédération du Baseball Amateur du Québec inc.
« Compétition » :	une activité de ligue en saison régulière et en éliminatoire, un tournoi, un championnat et une partie hors-concours.
« Protège-cou » :	pièce d'équipement qui est ajoutée au masque pour protéger le cou.
« Protège-gorge » :	partie intégrante d'un masque qui descend au-delà du menton.

## CHAPITRE I

### LES NORMES CONCERNANT LES INSTALLATIONS, LES ÉQUIPEMENTS ET LES SERVICES REQUIS À L'ENTRAÎNEMENT ET À LA COMPÉTITION

#### Section I Installations

- |                  |    |   |
|------------------|----|---|
| Inspection       | 1. | Les installations et les équipements doivent être inspectés par l'entraîneur ou l'arbitre avant chaque séance d'entraînement ou partie.   |
| Surface de jeu   | 2. | La surface de jeu doit :<br>1°être conforme aux normes édictées à l'article 1.04 des Règlements officiels de Baseball Canada ainsi qu'à l'article 104 du Livre des règlements de la Fédération;<br>2°être nettoyée et exempte de tout objet non nécessaire à la pratique du baseball. |
| Éclairage        | 3. | L'éclairage doit permettre aux joueurs de voir la balle sans difficulté.  |
| Lignes           | 4. | Aucune ligne sur la surface de jeu ne peut être tracée à l'aide de chaux vive (oxyde de calcium) CaO ou de chaux éteinte ou hydratée (hydroxyde de calcium) Ca(OH) <sub>2</sub> . Les lignes de bois ou de matières plastiques ne sont pas autorisées.                                |
| Écran            | 5. | Un écran d'une hauteur minimale de 6 mètres et d'une largeur minimale de 12 mètres doit être installé derrière le marbre.   |
| Banc des joueurs | 6. | Le banc des joueurs doit être placé à l'arrière d'une clôture d'au moins <b>1,82</b> mètre de hauteur.  |
| Abri du marqueur | 7. | L'abri du marqueur doit être situé derrière l'écran arrière.  |

#### Section II Équipements

- |                          |     |   |
|--------------------------|-----|---|
| Équipements              | 8.  | Le marbre, les coussins et la plaque du lanceur doivent être conformes aux normes édictées aux articles 1.05, 1.06 et 1.07 des Règlements officiels de Baseball Canada.     |
| Marbre                   | 9.  | Le marbre doit être au niveau du sol sur la totalité de sa surface et être solidement ancré. Il doit être en caoutchouc. Toute boîte synthétique est refusée.               |
| Coussins                 | 10. | Les coussins doivent être ancrés au sol et solidement fixés à l'ancrage.  |
| Balle                    | 11. | La balle doit être conforme aux normes édictées à l'article 1.09 des Règlements officiels de Baseball Canada et au règlement 103.7 de la Fédération.                        |
| Équipements défendus     | 12. | Un participant ne peut utiliser :<br>1°un bâton qui a été modifié pour provoquer une réaction inhabituelle sur la balle;<br>2°une substance pouvant modifier la balle.      |
| Lance-balles automatique | 13. | Un adulte membre de la Fédération doit être présent lors de l'utilisation d'un lance-balles automatique. Les normes d'utilisation du manufacturier doivent être respectées. |

Trousse de premiers soins	14.	<p>Une trousse de premiers soins doit être accessible près de la surface de jeu et contenir au moins les éléments suivants :</p> <p>1°un manuel de secourisme approuvé par un organisme reconnu en matière de premiers soins;</p> <p>2°les instruments suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) une paire de ciseaux à bandage;</li> <li>b) une pince à échardes;</li> <li>c) 12 épingles de sûreté (grandeurs assorties);</li> </ul> <p>3°les pansements suivants (ou de dimensions équivalentes):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) 25 pansements adhésifs (25 mm X 75 mm) stériles enveloppés séparément;</li> <li>b) 25 compresses de gaze (101,6 mm X 101,6 mm) stériles enveloppées séparément;</li> <li>c) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile (50 mm X 9 m) enveloppés séparément;</li> <li>d) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile (101,6 mm X 9 m) enveloppés séparément;</li> <li>e) 6 bandages triangulaires;</li> <li>f) 4 pansements compressifs (101,6 mm X 101,6 mm) stériles enveloppés séparément;</li> <li>g) un rouleau de diachylon (25 mm X 9 m);</li> </ul> <p>4°antiseptique : 25 tampons antiseptiques enveloppés séparément.</p> <p>La trousse doit également contenir les numéros d'urgence suivants :</p> <p>1°ambulance; 2°centre hospitalier; 3°police.</p>
Téléphone	15.	Un téléphone doit être accessible en tout temps à proximité de la surface de jeu.
Ambulance	16.	Les lieux où se déroule la compétition doivent être accessibles à une ambulance.

## **CHAPITRE II**

### LES NORMES CONCERNANT LA PARTICIPATION À L'ENTRAÎNEMENT ET À LA COMPÉTITION

#### **Section I**

#### **Dispositions générales**

Responsabilités	17.	<p>Lors d'une séance d'entraînement ou d'une partie, le participant doit :</p> <p>1°déclarer à l'entraîneur tout changement de son état de santé qui empêche la pratique normale du baseball ou qui risque d'avoir des effets néfastes sur son intégrité corporelle;</p> <p>2°déclarer à l'entraîneur qu'il utilise ou est sous l'effet de médicaments;</p> <p>3°déclarer à l'entraîneur qu'il porte des lentilles cornéennes;</p> <p>4°ne pas consommer ou être sous l'effet de drogues, de boissons alcooliques, de substances dopantes ou de toutes formes de tabac. À défaut de quoi, il sera expulsé de la partie en cours;</p> <p>5°ne peut porter un plâtre ou un appareil qui a la même fonction.</p>
Équipement	18.	<p>Le participant doit porter :</p> <p>1°un gant ou une mitaine de cuir;</p> <p>2°des souliers avec ou sans crampons;</p> <p>3°un support athlétique à coquille protectrice pour les hommes;</p> <p>4°un protège-pubis pour les femmes.</p> <p>Les gants et les souliers doivent être conformes aux normes édictées aux articles 1.12, 1.13 et 1.14 des Règlements officiels de Baseball Canada et aux règlements 103.4 et 103.5 de la Fédération.</p>

19. Le participant doit utiliser un bâton qui répond à la norme édictée à l'article 1.10 des Règlements officiels de Baseball Canada et au règlement 103.6 de la Fédération.
- Receveur 20. Le receveur doit porter l'équipement suivant :  
1°un casque, un masque et un protège-cou;  
2°un plastron;  
3°un support athlétique à coquille protectrice pour les hommes et un protège-pubis pour les femmes;  
4°des jambières;  
5°un gant de receveur.  
L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.
21. Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi. Pour les divisions mineures, le masque doit être porté avec un protège-cou. Tout joueur de division majeure ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque et un masque lorsqu'il est accroupi.
- Casque protecteur 22. Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs, et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons. Tout joueur de division mineure peut agir à titre d'entraîneur sur les buts en portant un casque protecteur à 2 oreilles.
23. Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour le joueur en défensive qui occupe la position de lanceur lorsqu'on utilise le lance-balles automatique.
- Entraîneur 24. La présence d'un entraîneur est requise lors d'une partie. Au moment d'un entraînement, le ratio participant / entraîneur ne doit pas excéder 25 pour 1.
- Section II**  
**Participation à une compétition**
- Affiliation 25. Toute équipe ou association qui prend part aux activités organisées par la Fédération doit être membre de celle-ci ou obtenir une autorisation de celle-ci.
- Certificat de joueur 26. Avant de participer à sa première partie, pour toute équipe de division que ce soit, un participant doit être inscrit dans un cahier d'enregistrement émis par la Fédération.
- Classification 27. Les divisions et les classifications des participants doivent respecter les normes prévues à la section C des règlements de la Fédération.
- Quitter l'abri 28. Aucun participant ne peut quitter l'abri tant et aussi longtemps que la balle est en jeu.
- Lanceur 29. Le lanceur doit respecter les normes prévues aux articles 106, 107 et 108 des règlements de la Fédération.



### CHAPITRE III

#### LES NORMES CONCERNANT LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES ENTRAÎNEURS

- Enregistrement 30. Le nom de tout entraîneur doit être inscrit dans un cahier d'enregistrement ou certificat émis par la Fédération pour être admissible à diriger une équipe avant la première partie où il occupe cette fonction.
- Classification 31. Les entraîneurs sont classés comme suit :
- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| 1° formation annuelle;     | 2° en formation-initiation |
| 3° formé-initiation        | 4° en formation-régional   |
| 5° formé-régional          | 6° certifié-régional       |
| 7° en formation-provincial | 8° formé-provincial        |
| 9° certifié-provincial     | 10° niveau III.            |
- Note : Pour obtenir un statut « certifié », un entraîneur doit être âgé d'au moins 16 ans.**
- Accréditation 32. Pour être un entraîneur accrédité, une personne doit :
- 1° être âgée de 14 ans ou plus;
  - 2° être actif comme entraîneur pendant au moins une saison au cours des cinq années suivant le dernier stage suivi;
  - 3° avoir satisfait aux exigences du profil « Sport Communautaire – Contexte Initiation », du profil « Compétition – Contexte Introduction et Contexte Développement » ou niveau III en baseball, du Programme national de certification des entraîneurs.
- Équivalence 33. La Fédération peut émettre une accréditation d'entraîneur à une personne qui ne satisfait pas aux exigences de l'article 32, si celle-ci lui démontre une qualification équivalente.
- Niveau d'intervention 34. Pour les divisions Atome à Midget de classe A, l'entraîneur-chef doit posséder l'accréditation « formé – initiation ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « en formation – initiation ». Un (1) entraîneur par équipe doit suivre une formation annuelle.
- Pour les divisions Moustique à Midget de classe B, un (1) entraîneur par équipe doit posséder l'accréditation « formé – initiation.
- Pour la division Atome de classe B, un (1) entraîneur par équipe doit posséder l'accréditation « en formation – initiation.
- Pour la division Rallye Cap, le responsable associatif doit avoir une formation Rallye Cap.
35. L'entraîneur-chef et un (1) entraîneur adjoint de division Moustique AA doivent posséder l'accréditation « formé – initiation ». Un (1) entraîneur par équipe doit suivre une formation annuelle.
36. L'entraîneur-chef de division Pee-Wee AA doit posséder l'accréditation « régional – certifié. Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « régional – formé ». Tous les entraîneurs de l'équipe doivent avoir une formation annuelle.
- L'entraîneur-chef de division Bantam AA doit posséder l'accréditation « provincial – certifié ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « provincial – formé ». Tous les entraîneurs de l'équipe doivent suivre une formation annuelle.
- L'entraîneur-chef de division Midget AA doit posséder l'accréditation « régional – certifié ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « régional – formé ». Tous les entraîneurs de l'équipe doivent suivre une formation annuelle.

L'entraîneur-chef de division Junior AA doit posséder l'accréditation « régional – formé. Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « régional – formé » ou les modules « lanceur / receveur + stratégies. Un (1) entraîneur par équipe doit suivre une formation annuelle.

L'entraîneur-chef de division Junior BB doit posséder l'accréditation « régional – formé.

37. L'entraîneur-chef de division Junior Élite doit posséder l'accréditation « provincial – certifié » + 6 modules Compétition-Développement. Les autres entraîneurs adjoints doivent posséder l'accréditation « provincial – formé ».
38. Tous les entraîneurs de division Midget AAA doivent posséder l'accréditation « provincial – certifié » + 6 modules Compétition-Développement.
39. Lors des Jeux du Québec, l'entraîneur-chef doit posséder l'accréditation « provincial – certifié. Les entraîneurs adjoints doivent posséder l'accréditation « provincial – formé ».

Lors du championnat provincial féminin, l'entraîneur-chef doit posséder l'accréditation « formé - initiation ». Les entraîneurs-adjoints doivent posséder l'accréditation « en formation – initiation ».

#### Responsabilités

40. L'entraîneur doit :
- 1°voir au respect des normes de sécurité mentionnées au chapitre I;
  - 2°signaler tout bris ou mauvais fonctionnement des installations à la personne responsable et compléter le rapport de situations dangereuses;
  - 3°enseigner les participants sur les caractéristiques d'un bon équipement incluant leur entretien et ajustement;
  - 4°connaître l'emplacement de la trousse de premiers soins et du téléphone;
  - 5°avoir en sa possession les numéros de téléphone suivants :
    - a) ambulance;
    - b) police;
    - c) centre hospitalier;
    - d) titulaire de l'autorité parentale ou tuteur;
  - 6°s'assurer de l'admissibilité d'un participant;
  - 7°ne jamais engager une discussion avec un arbitre relativement à toute décision de jugement;
  - 8°faire rapport à la Fédération de toute blessure survenue à l'entraînement dans les vingt (20) jours ouvrables suivant l'accident sur le formulaire prévu à cet effet;
  - 9°en cas de blessure, s'assurer qu'un participant reçoive des soins;
  - 10°sensibiliser les participants à la charte de l'esprit sportif;
  - 11°respecter le code d'éthique de l'entraîneur prévu à cet effet;
  - 12°prendre les moyens raisonnables afin qu'un participant ne soit pas sous l'influence de boissons alcoolisées, de drogues, de substances dopantes ou de toutes formes de tabac au cours d'un entraînement ou d'une compétition;
  - 13°ne pas consommer ou être sous l'effet de drogues, de boissons alcooliques, de substances dopantes ou toutes formes de tabac. À défaut de quoi, il sera expulsé de la partie en cours.

## CHAPITRE IV

### LES NORMES CONCERNANT LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

- Arbitre 41. À l'occasion des parties disputées entre des équipes membres de la Fédération, deux arbitres, membres de celle-ci, doivent être présents pour appliquer les règles du jeu. En cas de force majeure, un seul arbitre pourra officier la partie.
- Classification 42. Les arbitres sont classés comme suit :  
a) arbitre niveau 1, b) arbitre niveau 2, c) arbitre niveau 3.
- Accréditation des arbitres 43. Les normes et niveaux relatifs à la formation des arbitres sont :  
1° être âgé d'au moins 13 ans au cours de l'année;  
2° pour l'arbitre niveau 1, suivre un stage de niveau 1. L'arbitre sera soumis à une évaluation dans les 24 mois;  
3° pour l'arbitre niveau 2, être détenteur du niveau 1 depuis au moins deux ans, avoir complété et réussi avec une note minimale de 60 % les modules « Niveau 1 : Défensive » et « Niveau 1 : Offensive », suivre un stage de niveau 2 et réussir un examen avec une note minimale de 70 %  
L'arbitre sera soumis à une évaluation au marbre dans les 36 mois;  
5° pour l'arbitre niveau 3, être détenteur du niveau 2 depuis au moins trois ans, avoir réussi les modules « Niveau 2 : Défensive », « Niveau 2 : Offensive » et « Niveau 2 : Gestion de partie », suivre un stage de niveau 3 et réussir un examen en ligne avec une note minimale de 80 % ou participer à la clinique tri-annuelle. L'arbitre sera soumis à une évaluation au marbre et sur les buts dans les 24 mois.
- Niveau d'intervention 44. Le niveau d'intervention d'un arbitre est le suivant :  
Niveau 1 : baseball mineur associatif;  
Niveau 2 : baseball mineur associatif et régional;  
Niveau 3 : baseball mineur régional et être âgé d'au moins 18 ans pour les divisions majeures.
- Responsabilités 45. Un arbitre doit :  
1° voir au respect des règles du jeu;  
2° vérifier au début de la partie si les équipements et les installations sont conformes au présent règlement et signaler tout bris en complétant le rapport de situations dangereuses;  
3° consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie lors de toute détérioration des conditions météorologiques (orages électriques ou vents violents) ou à l'état du terrain et de décider du moment de la suspension du jeu;  
4° s'il y a expulsion, faire un rapport écrit à la ligue, à la zone, à la région ou au comité organisateur du tournoi et à son supérieur immédiat dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent la partie;  
5° ne pas consommer ou être sous l'effet de drogues, de boisson alcoolisée, de substances dopantes ou de toutes formes de tabac.
46. L'arbitre derrière le marbre doit porter l'équipement de protection suivant :  
1° un masque;  
2° un protège-gorge;  
3° un plastron;  
4° un support athlétique avec coquille protectrice pour les hommes et un protège-pubis pour les femmes;  
5° des jambières.

## CHAPITRE V

### LES NORMES CONCERNANT L'ORGANISATION ET LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION

- Tournoi ou championnat 47. À l'occasion d'un tournoi ou d'un championnat, un dirigeant doit :
- 1° obtenir une sanction de la Fédération;
  - 2° ne pas gérer une équipe ou y agir à titre d'officiel au cours d'une partie;
  - 3° s'assurer de la disponibilité d'un service médical et ambulancier.
- Responsabilités de l'organisateur 48. L'organisateur doit :
- 1° Avant la compétition :
    - a) prévoir le personnel d'encadrement qualifié conformément au chapitre IV et nécessaire à la tenue de la compétition;
    - b) connaître les règlements de Baseball Canada et de la Fédération;
    - c) vérifier l'admissibilité des participants qui doit être conforme aux normes prévues aux articles 25-26 et 27;
    - d) s'assurer que les installations, les équipements et les services sont conformes aux dispositions du chapitre I;
    - e) s'assurer que le marqueur soit installé derrière un écran arrière.
  - 2° Pendant la compétition :  
S'assurer qu'aucune boisson alcoolisée, drogue, substances dopantes ou toutes formes de tabac ne soit consommées dans les zones réservées aux participants et aux arbitres;
  - 3° Après la compétition :  
Faire parvenir un rapport à la Fédération dans un délai de vingt (20) jours de la fin de la compétition portant sur tout incident, accident ou blessure sur le formulaire prévu à cet effet et sur toute infraction au présent règlement survenue durant la compétition.

## CHAPITRE VI

### LES SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DU RÈGLEMENT

- Sanction 49. Un organisateur qui contrevient à une disposition du présent règlement peut se voir refuser le privilège de présenter toute compétition sanctionnée par la Fédération pour l'année en cours et pour toute la durée de la saison suivante.
50. Un participant, un entraîneur ou un officiel qui contrevient à l'une des dispositions du présent règlement est passible d'expulsion et de suspension pour une période déterminée par la Fédération selon la gravité de l'acte.
- Avis d'infraction 51. La Fédération doit aviser par écrit une personne de l'infraction qu'on lui reproche et lui donner l'occasion de se faire entendre dans un délai raisonnable.
- Décision et avis d'appel 52. La Fédération doit expédier par courrier recommandé ou certifié une copie de sa décision à la personne visée, dans un délai de dix (10) jours de la date de la décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre. Cette demande de révision doit être logée dans les 30 jours de la réception de la décision, conformément à la Loi sur la sécurité dans les sports (L.R.Q., c. S-3.1).

## CHARTE DE L'ESPRIT SPORTIF

### **Faire preuve d'esprit sportif, c'est :**

- Article I* D'abord et avant tout observer strictement tous les règlements et ne jamais chercher à enfreindre délibérément un règlement.
- Article II* Respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres est essentielle au bon déroulement de toute compétition. L'officiel n'a pas la tâche facile; c'est pourquoi il mérite le respect de tous.
- Article III* Accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.
- Article IV* Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.
- Article V* Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.
- Article VI* Savoir reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.
- Article VII* Vouloir se mesurer à un adversaire dans l'équité. Compter sur son talent et ses habilités pour tenter d'obtenir la victoire.
- Article VIII* Refuser de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
- Article IX* Pour l'officiel, bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.
- Article X* Garder sa dignité en toutes circonstances et montrer que l'on a la maîtrise de soi. Refuser d'accepter que la violence physique et verbale prenne le dessus sur soi.

## CODE D'ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR

### *1. Intégrité*

L'entraîneur doit agir avec intégrité dans l'exercice de ses fonctions avec les joueurs, les collègues, les officiels, les dirigeants, le public et le sport du baseball.

### *2. Compétence*

L'entraîneur doit se préparer afin de bien servir les joueurs de façon professionnelle sur les aspects technique, physique, psychologique et social.

### *3. Respect des athlètes*

L'entraîneur doit respecter les joueurs en tout temps et agir dans le meilleur intérêt de leur sécurité et de leur développement.

### *4. Respect des règlements*

L'entraîneur doit accepter et appliquer autant les règlements de jeu du baseball que ceux de Baseball Québec.

### *5. Respect des officiels*

L'entraîneur doit accepter et comprendre le rôle des officiels ainsi que leurs décisions. Toute intervention avec eux doit se faire avec le meilleur respect.

### *6. Comportement avec les autres entraîneurs*

Le comportement envers les autres entraîneurs doit se faire avec courtoisie, respect et bonne foi.

### *7. Conduite personnelle*

L'entraîneur doit agir comme modèle pour les jeunes en maintenant les meilleurs standards de conduite tout en supportant les principes de l'esprit sportif

---

J'ai pris connaissance du Code d'éthique de l'entraîneur de Baseball Québec et je m'engage à le respecter durant les activités de la prochaine saison.

---

Signature de l'entraîneur

## CODE D'ÉTHIQUE DU PARENT

Reconnaissant que :

Le sport possède un formidable potentiel comme contribution à la santé, à l'équilibre et au développement de la personne;

Le bien-être et l'épanouissement de mon enfant constituent une priorité située bien au-delà de la performance et de la victoire sportive.

À titre de parent de jeune sportif, mon propos et mon comportement démontrent que :

1. Je comprends que mon enfant exerce un sport pour son plaisir et non pour le mien.
2. Je considère la victoire comme l'un des plaisirs du sport, je dédramatise la défaite et je reconnais les erreurs comme faisant partie de l'apprentissage.
3. Je respecte les entraîneurs et leur travail bénévole.
4. Je comprends la tâche difficile des officiels et je respecte leurs décisions.
5. Je reconnais les bonnes performances de mon enfant comme celles des autres compétiteurs.
6. J'accepte les limites de mon enfant et je ne projette pas d'ambition démesurée sur lui.
7. Je m'efforce de connaître les règles du sport pour éviter que l'ignorance ne biaise mon jugement envers les décisions des entraîneurs et des officiels.
8. Je ne vois pas les enfants sportifs comme des adultes sportifs en miniature.
9. J'inculque à mon enfant des valeurs de respect, de discipline, d'effort et de loyauté.
10. Je ne tolère ni n'encourage la violence physique ou psychologique.
11. J'encourage mon enfant à développer ses habilités et son esprit sportif.

---

J'ai pris connaissance du Code d'éthique du parent de Baseball Québec et je m'engage à le respecter durant les activités de la prochaine saison.

---

Signature du parent



## PROCÉDURES DE RÉCLAMATION D'ASSURANCE ACCIDENT

---

### **Il est important de savoir que :**

1. Le membre doit obligatoirement être affilié à Baseball Québec et la réclamation doit être approuvée par le bureau provincial.
2. Un rapport d'accident doit avoir été rempli par un responsable lors de l'accident et acheminé à Baseball Québec dans les trente (30) jours suivants l'accident.
3. Le membre devra se procurer un formulaire de réclamation (preuve de sinistre) disponible sur le site internet de Baseball Québec situé au [www.baseballquebec.com](http://www.baseballquebec.com) sous l'onglet "**Qui sommes-nous?**", "**Assurances**". Veuillez prendre note que le formulaire pour les réclamations de frais dentaires est distinct. Le formulaire autorisation de collecte, d'utilisation et de divulgation de renseignements personnels doit être complété pour toutes les réclamations.
4. Le membre doit dûment compléter toutes les cases de la preuve de sinistre ainsi que faire remplir la déclaration du médecin traitant, situé au verso du formulaire, et retourner le tout à Baseball Québec dans les trente (30) jours suivants l'accident. Veuillez noter que les frais encourus pour faire remplir le formulaire d'assurance ne sont pas remboursables par la compagnie d'assurance.
5. Lorsque vous complétez la preuve de sinistre, il est important de spécifier si vous avez des assurances personnelles, sinon le formulaire vous sera retourné.
6. Un délai de 90 jours vous est accordé pour retourner à Baseball Québec les factures originales inhérentes à votre demande. Si votre preuve de sinistre est mal complétée, elle vous sera retournée et le traitement de votre dossier ne pourra être que plus long.
7. Afin de recevoir un remboursement de la compagnie d'assurance, le membre devra avoir consulté un médecin dans un délai maximum de 30 jours suite à l'accident et avoir été référé par ce dernier AVANT de suivre tout traitement de physiothérapie ou de chiropractie. La déclaration du médecin traitant doit normalement être utilisée à cette fin.
8. La police d'assurance prévoit le remboursement des dépenses résultant d'une blessure corporelle causée uniquement par un accident. Les dépenses résultant d'une blessure causée par le surmenage d'un membre ou d'un muscle ne sont pas remboursables.
9. La couverture des assurances de Baseball Québec s'applique APRÈS les autres couvertures d'assurance du membre ou de ses parents, s'il y a lieu. Elle pourra servir à couvrir la portion impayée par le 1<sup>er</sup> assureur. Vous devez nous faire parvenir le rapport d'accident et la preuve de sinistre dans les délais requis et lorsque vous recevrez le remboursement de votre assureur, vous devez nous faire parvenir le talon explicatif du remboursement reçu.

*Pour toutes informations relatives à la procédure de réclamation d'assurance accident ainsi qu'aux différentes couvertures d'assurance, veuillez-vous référer au site Internet de Baseball Québec situé au [www.baseballquebec.com](http://www.baseballquebec.com) sous l'onglet "Qui sommes-nous?", "Assurances".*